L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°001 - LUGLIO 2007 €6.00

GAME PRO

MICROSOFT | PC | PORTABLE | COIN-OP | SET-TOP | ONLINE

FRACTURE

LucasArts fa tremare il mondo

nintendo Wi-Fi connection

Nintendo

Dai un calcio alla tradizione!

Scopri le nuove regole del calcio con il telecomando Wii e i più grandi personaggi dell'universo Nintendo! Con Mario Strikers Charged Football fai esplodere incredibili tiri al volo e puoi impugnare il telecomando Wii e il Nunchuk per vestire i panni del portiere e salvare il risultato. E non è finita perché potrai anche sfidare tutti i tuoi amici online grazie alla Nintendo Wi-Fi Connection!

Wii
move you

www.wii.com

© 2007 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

Abbiamo atteso per anni, come una stirpe di demoni ibernati nel sottosuolo e pronti a ereditare la Terra. Abbiamo atteso una rivoluzione, qualcosa che facesse tremare il Videogioco dalle fondamenta, mettendone in discussione l'Alfa e l'Omega, costringendolo a interrogarsi sulla sua vera natura, sul suo nome e sulle sue qualità. Questo terremoto, alla fine, è arrivato.

L'odierna generazione, così indefinibile ed eterogenea, segna un passaggio che va oltre il semplice salto (scatto?) generazionale e che ci costringe tutti a ridefinire il mezzo che adoperiamo e del quale scriviamo. Ciò che Nintendo ha scatenato con la sua *revolution* dei controlli e delle interfacce, iniziata in sordina con il DS e poi esplosa con il Wii, è un autentico tsunami socio-culturale che avrà ripercussioni profondissime, difficili da prevedere. L'onda anomala di Hiroshi Yamauchi e Satoru Iwata rischia di spazzare via in un colpo ogni teorico della console unica o, paradossalmente, di far sorgere il dubbio su quale questo sistema fantasma possa realmente essere.

La spinta propulsiva verso il mass market, con tutta la movimentazione di capitali (e idee) che ne consegue, iniziata da Sony col brand PlayStation, continua oggi con quella Nintendo simbolo di tradizione che troppi si erano abituati a snobbare. L'*ancien regime* si prepari a nuovi Robespierre, se non intende rinunciare a parte dei suoi privilegi. Stretta tra un iPod e una TV Samsung, Sony esorcizza i suoi fantasmi e cerca di plasmare un futuro cyberpunk che a tratti sa però di passato. E lo steampunk, come è noto, è solo un suggestivo *what if*. Microsoft, intanto, attua un'intelligente politica del granchio. Si sposta di lato, ammassa una line-up first party da *gran première*, investe e studia convergenze con la piattaforma PC Vista. Fa ciò che non è da Microsoft: la guerriglia.

In questo quadro pre-apocalittico, **Game Pro** si affaccia come nuovo osservatorio, una cattedrale nel deserto dalla quale si levano voci di persone che parlano a voi, proprio voi che il Videogioco lo conoscete e lo amate. Siamo fatti l'uno per l'altro.
Che sia un'unione duratura.

VARADERO

HONDA
The Power of Dreams

la tecnologia Honda sceglie **Castrol**

DOUBLE P ITALIA

Ogni angolo e' un mondo da vivere

Unico Contact Center
848846632
www.hondaitalia.com

- EURO3
- Iniezione elettronica PGM FI
- Nuovo Styling
- Motore Bicilindrico a V di 90°

HONDA

Nuova Varadero 125. La Tua Piccola Grande Moto

GAME PRO

N°1 - LUGLIO 2007
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
Claudio Tradardi

Realizzazione editoriale a cura di
Marco Accordi Rickards
Idra Editing Srl
Via Val Trompia 136
Tel - Fax 0645432741
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**
HANNO COLLABORATO
Francesca Noto, Virginia Petrarca, Stefano Mancini, Mattia Della Rocca, Vincenzo Lettera, Lorenzo Ermigiotti, Matteo Boccolini, Alberto Belli, Bonaventura Di Bello, Matteo Bittanti, Roberto Recchioni, Elisa Di Fiore, Akiko Kawashima, Flavia Ceccarelli (disegni)

Sprea media ITALY

Sprea Media Italy SpA
Socio Unico: **Sprea Editori SpA**
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
editori@sprea.it - www.spreamedia.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Tommaso Altieri (A. D. Direzione Commerciale)
Gregory Peron (A. D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
arretrati@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

Stampa: Rotolito Lombarda S.p.A. - Pioltello (MI)
Carta: Valpaco European Paper Trading
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46), art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia € 6,00

Direttore Responsabile **Luca Sprea**

COPYRIGHT
SPREA Media Italy Socio Unico Sprea Editori SpA è titolare esclusivo di tutti i diritti di pubblicazione, ed è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti della rivista "EDGE", pubblicata e prodotta in UK da Future plc. All Rights Reserved. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del d.lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 d.Lgs. 196/03, è SPREA Media Italy Socio Unico Sprea Editori SpA (di seguito anche "Società", e/o "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio, Via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per atti-vità connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati nel vigore della Legge, anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Società. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del d.lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla SPREA Media Italy Socio Unico Sprea Editori SpA e/o al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale consenso espresso al trattamento dei dati personali.

L'INNOCENZA DI JULIA 072
Riccardo Cangini di Artematica svela a **Game Pro** in esclusiva mondiale *Julia*, tratto dal noto fumetto noir Bonelli

MISSIONE: POSSIBILE 042
Sam Fisher esce dall'ombra e lascia a casa il tradizionale visore verde per vivere il drammatico *Conviction*

LA TERRA TREMA 056
LucasArts si prepara a far letteralmente tremare la terra con il suo ultimo action game in terza persona: *Fracture*

FUORI IN 60 SECONDI? 064
Un gioco ha poco tempo per conquistarsi la nostra attenzione. Scopriamo come fa a tenere il nostro dito lontano dal power

CONTENUTI

LUGLIO

Questo mese

JOHNNY HOLDER AND THE HIGHEST QUEST 084
Con Leader ha creato l'industria dei videogiochi italiana. Ora a capo di THQ Italia, John Holder si racconta a **Game Pro**

Tutti i mesi

006 **Start**
News, interviste, approfondimenti e altro

088 **U.S. Gameocracy**
Dalla nostra corrispondente Elisa Di Fiore

106 **Time Extend**
Nights Into Dreams

110 **The Making Of...**
Ghostbusters su C64

114 **Studio Profile**
Il portfolio di Artematica

115 **Academy Profile**
Corso di game design allo IED di Roma

116 **Appunti di Game Design**
Capire il videogioco per giocare meglio

118 **Gli Editorialisti di Game Pro**
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

124 **Borderline**
Ingresso vietato ai non giocatori

CONTENUTI

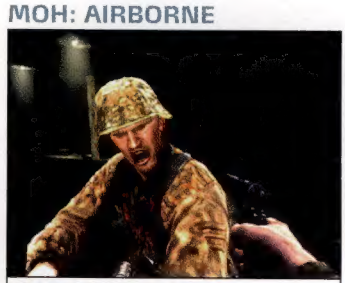
CONTINUA

Hype

FORZA MOTORSPORT 2

360 024

MOH: AIRBORNE



360, PC, PS3 026

COLIN MCRAE: DIRT

360, PC, PS3 028

OVERLORD

360, PC 029

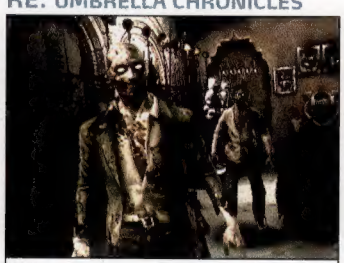
FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

360 030

STUNTMAN: IGNITION

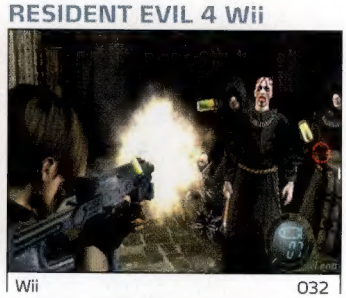
PS2, PS3, X360 031

RE: UMBRELLA CHRONICLES



Wii 032

RESIDENT EVIL 4 Wii

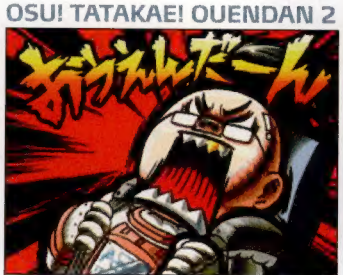


Wii 032

KYOTARO NISHIMURA SUSPENSE

DS 033

OSU! TATAKAE! OUENDAN 2



DS 033

I PIRATI DEI CARAIBI 3

360, PS2, PS3, Wii 034

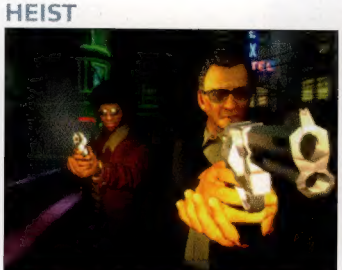
MONSTER HUNTER: FRONTIER

PSP, PC 035

TIMESHIFT

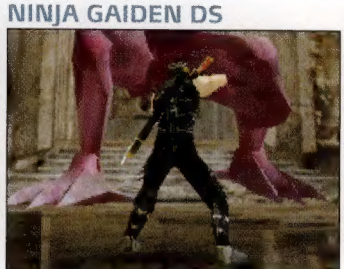
360 036

HEIST



360, PC, PS3 036

NINJA GAIDEN DS



DS 037

Wii DE YAWARAKA ATAMA JUKU

Wii 037

Review

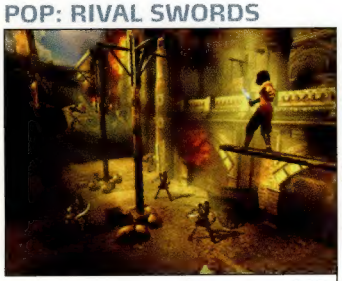
SUPER PAPER MARIO

Wii 092

S.T.A.L.K.E.R.

PC 094

POP: RIVAL SWORDS



Wii 096

MARIO STRIKERS: CF

Wii 097

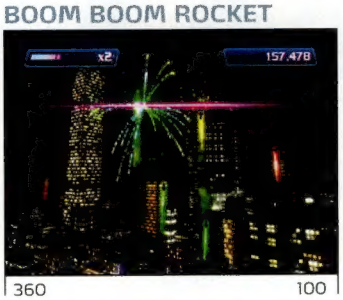
TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

PC, PS2, PSP 098

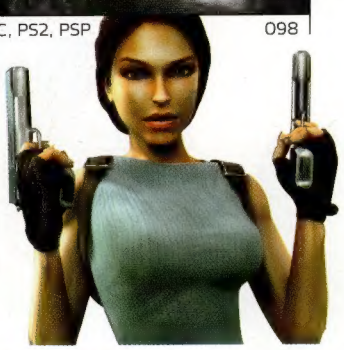
SUPERBIKE: SBK-07

PS2, PSP 099

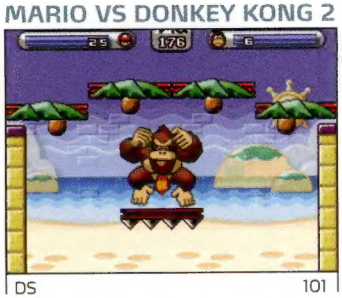
BOOM BOOM ROCKET



360 100



MARIO VS DONKEY KONG 2



DS 101

SH: FROM THE NEW WORLD

PS2 102

HONEYCOMB BEAT

DS 103

FFF: CHOCOBO TALES

DS 103

THE RED STAR

PS2 104

THEME PARK DS

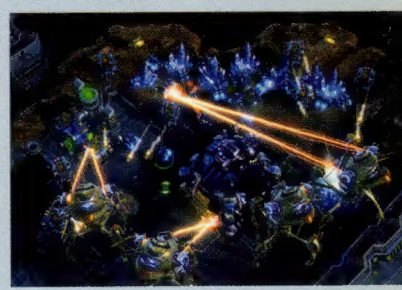
DS 104

START

006 **Il gruppo del cielo blu**
Sei anni dopo il Dreamcast, il sole risplende per Sega Sammy

012 **Gioco passivo**
Inviare e-mail e acquistare scarpe nuove vi farà aumentare di livello?

014 **Zerg a ore dodici**
Hyper, contestazione, hyper il punto della situazione



015 **Intervista a Doug Lombardi**
Indagine con Mr. Valve sul futuro della digital delivery in campo videoludico

016 **Oltre la rete**
Un grande manageriale di calcio compie il suo sbarco online

018 **Paga il giusto**
La discussione sui contenuti scaricabili prosegue con Bungie ed Epic

019 **Rinnovamento in casa SCEI**
Il nuovo volto di Sony Computer Entertainment Italy

020 **Consigli per la lettura**
Halo Effect e *Gamer Theory*

021 **Incoming**
Il radar per tenere sotto controllo le uscite di rilievo

INDUSTRIA

Il gruppo del cielo blu

Sei anni dopo il Dreamcast, il sole risplende per Sega Sammy

L'ultima volta che Sega è finita così spesso sulle prime pagine è stato nel 2000, quando stava perdendo tutto. Le deludenti prestazioni del Dreamcast, le spese eccessive nelle operazioni di marketing, le perdite di 400 milioni di dollari e le dimissioni del presidente Shoichiro Irimajiri stavano a indicare che una compagnia già segnata da due recenti fattori di perdita, gli arcade e il Saturn, navigava in pessime acque. Poi arrivarono gli annunci: produzione del Dreamcast interrotta, inventari svenduti, tagli al personale e la rinascita di Sega come publisher indipendente. La sua presenza nel mercato software videoludico era crollata fino a un abissale 4,2 per cento; ora il suo obiettivo è conquistarne una fetta del 25. Il suo modello tradizionale di reclutamento era insulare e tipicamente nipponico; ora il suo desiderio è avere un intero mondo di talenti sul proprio libro paga. Ci sono voluti più di sei anni perché questa nuova Sega emergesse, ancora in stato di transizione ma di nuovo con in mano le redini della situazione. I tagli più consistenti, ovvero il licenziamento di quasi un terzo della forza lavoro a Tokyo nel 2001 e l'abbandono degli infruttuosi servizi ISP SegaNet e Dreamarena nel 2002, hanno contribuito a formare in pochi mesi i primi profitti da tre anni a questa parte. E quando il gigante degli arcade Sammy ha acquisito in blocco Sega nel 2004 creando la holding Sega Sammy, i profitti annuali sono triplicati fino a 8,76 miliardi di yen (circa 76,9 milioni di dollari). Ma l'ultimo anno ha segnato il ritorno di qualcosa di più importante ancora dei profitti: la fiducia in se stessa. Come Bandai Namco, Sega Sammy è un'unione costruita per sopravvivere alle tempeste. Raccogliendo più di 60 diverse compagnie, le sussidiarie trattano

L'ultimo anno ha segnato il ritorno di qualcosa di più importante ancora dei profitti (triplicati fino a raggiungere 76,9 milioni di dollari): la fiducia in se stessa

molto più dei soli videogiochi, delle macchine del pachislot e delle sale giochi. La società immobiliare Recipe, i giocattoli Top One (AKA Sega Toys), Telecom Animation Films, Sega Sammy Golf Entertainment (proprietaria del North Country Golf Club di Hokkaido) e XYZ Cinemas sono tutti esempi della sua sfera d'influenza, così come lo sono gli operatori dei popolari locali di Tokyo dedicati al gioco delle freccette. Tutto considerato, sono teoricamente in grado di far fronte a qualunque trend dell'intrattenimento che possa affermarsi, sia esso previsto o meno.

In fondo, comunque, devono esserlo. Il prolungato stato di precarietà dell'industria dell'intrattenimento giapponese ha punteggiato il passato di Sega di perdite e guadagni più o meno reciproci. Un annuncio potrebbe sbandierare la solidità della divisione videogiochi, tanto per citare i rapporti finanziari di febbraio relativi ai nove mesi precedenti, e allo stesso tempo osservare un calo nei profitti del 23 per cento a causa del declino del mercato delle macchine da pachinko, un tempo lucroso monopolio di Sammy. Nel frattempo *Ryu Ga Gotoku 2* di Sega registra un insperato distribuito di oltre 500.000 copie. Il simulatore di appuntamenti *Oshare Majo: Love And Berry* (DS) registra un altro successo scalzando *Jump Ultimate Stars* di Nintendo, mentre il Wii umilia nelle vendite la PS3 conquistando il mondo dei videogiochi. Puntare soldi su ogni singola area dell'industria in cui Sega investe non converrebbe, perché investe su tutti i fronti. Nella sua scommessa sul potenziale di crescita delle sale giochi occidentali, GameWorks, la catena di sale giochi fondata da Sega, Dreamworks e Universal nel 1996, è stata reinventata. Mentre Sammy supervisiona le strutture giapponesi, gestendo le IC card (in crescita) e il pachinko (in calo), GameWorks esplora le forme d'intrattenimento più ad ampio respiro offerte dai bowling e i parchi di divertimenti. Alcuni luoghi ora comprendono sport cafè con enormi schermi piatti battezzati Arena Sports Bar & Grill, mentre Sega Amusements USA continua a

Volti noti

Il chi è chi degli uomini che sono passati per Sega attraverso gli anni

La migrazione di molti dei principali assi di Sega nel corso degli anni sembra quasi il gioco delle sedie, ma in realtà è tutto piuttosto chiaro. Al di là delle partenze illustri, la gran parte dei luminari continua a lavorare come faceva nel periodo pre-fusione, e molti rimangono in compagnia dei loro team originari, per quanto rinominati.

Nome: Yu Suzuki
Opere famose: *Hang-On* (arcade), *Space Harrier* (arcade), *Virtua Fighter* (arcade), *Daytona USA* (arcade), *Shenmue*
2000: Presidente, AM2
2007: Department manager, New Entertainment R&D 2

Nome: Toshihiro Nagoshi
Opere famose: *Daytona USA* (arcade), *F-Zero GX*, *Super Monkey Ball*, *Ryu Ga Gotoku/Yakuza*
2000: Presidente, AM4 (Amusement Vision)
2007: Department manager, New Entertainment R&D 1

Nome: Tetsuya Mizuguchi
Opere famose: *Sega Rally Championship* (arcade), *Rez*, *Space Channel 5*
2000: Presidente, AM9/UGA
2007: COO, Q! Entertainment

Nome: Akinori Nishiyama
Opere famose: *Phantasy Star*, *Sonic Adventure*, *Sonic Rush*
2000: Designer, Sonic Team
2007: Department manager, Global Entertainment Division R&D 1

Nome: Yuji Naka
Opere famose: *Phantasy Star*, *NiGHTS Into Dreams*, *Sonic Adventure*, *ChuChu Rocket!*
2000: Presidente, Producer, Sonic Team
2007: Chairman, Prope

Nome: Takashi Iizuka
Opere famose: *Sonic & Knuckles*, *NiGHTS Into Dreams*, *Sonic Adventure*, *Sonic The Hedgehog 2007*
2000: Director, Sonic Team
2007: Presidente, Sonic Team USA

Name: Makoto Uchida
Opere famose: *Altered Beast* (arcade), *Golden Axe* (arcade), *Dynamite Cop* (arcade)
2000: Designer, AM1 (WOW Entertainment)
2007: Department manager, Sega Studio China R&D

Nome: Mie Kumagai
Opere famose: *Virtual On Marz*, *Astro Boy: Omega Factor*, *Virtua Tennis* (arcade)
2000: Producer, AM3/Hitmaker
2007: Department manager, Amusement Software R&D 3

sperimentare sugli import dall'oriente come *Mushiking*, nella speranza di costruire nuove nicchie in Occidente.

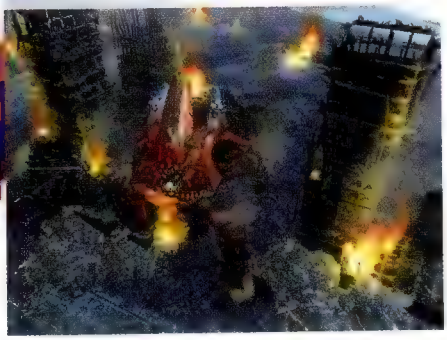
L'equilibrio mantenuto da Sega tra sviluppo casalingo e arcade è stato posto sotto un pesante scrutinio sin da quando, alla nascita di Sega Sammy, il boss di Sammy **Hajime Satomi** ha espresso il desiderio di spostare le competenze di Sega dall'home development alla fabbricazione di coin-op a basso costo. La scheda Atomiswave compatibile con il JAMMA di Sammy sarebbe stata la piattaforma di sviluppo, e Satomi avvertì che se Sega non avesse capitolato di fronte ad aspetti così cruciali, Sammy avrebbe acquistato il pacchetto di maggioranza. "È vero, la nostra proposta originaria di fusione è stata rifiutata", ha detto agli azionisti, "e alcuni capi esecutivi di Sega erano contrari all'acquisto delle azioni da parte nostra". Se Rikiya Nakagawa, il capo della sussidiaria WOW (preposta al settore arcade) che lasciò il posto una settimana dopo la fusione, fosse o meno tra questi non è dato saperlo. Per quanto manchi ancora un po' al possesso del 25 per cento del mercato dei videogiochi, gli iniziali timori che Sega diventasse un semplice prolungamento di Sammy sono stati messi a tacere, e allo stesso tempo la sua efficienza operativa è fortemente migliorata. Il supporto del mobile gaming e quello subito offerto alla Virtual Console di Wii hanno rianimato titoli che sarebbero andati incontro al semi oblio della serie Sega Ages. Dall'ultimo controllo, erano presenti 19 classici Sega sulla Virtual Console europea, mentre la divisione Sega Mobile sta resuscitando IP

L'adattamento de *La Bussola d'Oro* di Philip Pullman, uno dei principali passi mossi da Sega in zona mainstream, è un gigante multipiattaforma. È anche il progetto che segna il ritorno di Shiny Entertainment, che cerca di riprendersi dalle dimissioni del fondatore Dave Perry e, soprattutto, dalla pesante eredità di *The Matrix: Path of Neo*

come *Puyo Puyo*, *Wonder Boy* e *Space Harrier*. Un'ondata di titoli Saturn è poi attesa sul servizio online per PC GameTap.

Sono opportunismo e intuizione, non attaccamento al brand e ostinazione, a definire la nuova Sega. La campagna "Sega Loves Your PSP", lanciata in un periodo in cui pochi publisher sembravano condividere lo stesso sentimento, ne è un esempio concreto. Dei sei titoli legati alla promozione (*Black Falcon*, *Full Auto 2: Battlelines*, *Virtua Tennis 3*, *Alien Syndrome*, *Crazy Taxy* e *Crush*), cinque sono conversioni o reiterazioni di serie note. Inoltre i Planet Moon, sviluppatori di *Black Falcon*, fanno parte della rosa di nuovi collaboratori di Sega idealmente selezionati per le commissioni esterne. Fra gli altri sono presenti i maestri dell'action horror Monolith (*Condemned*) e i maghi del multipiattaforma Sumo Digital (*OutRun 2006: Coast 2 Coast*, *Virtua Tennis 2* e *3*). I titoli in arrivo comprendono *Universe At War: Earth Assault*, sviluppato dal laboratorio degli RTS Petroglyph, *Crush*, a opera di Zoe Mode, l'innovativa compagnia esterna di Kuju, e ancora GdR e FPS basati sulla licenza di *Aliens* e sviluppati da Obsidian (*Neverwinter Nights 2*) e Gearbox (*Brothers In Arms*). Il recente accordo con la Marvel include poi personaggi come Iron Man, Capitan America, l'Incredibile Hulk e Thor, e sebbene debba ancora essere annunciato uno sviluppatore per qualsivoglia titolo correlato, dovrebbe conseguirne che sia un esperto di giochi action a occuparsene. Ma non tutte le star dell'espansione occidentale di Sega sono state reclutate su misura allo stesso modo. Due delle acquisizioni di più alto profilo, Creative Assembly nel 2004 e Sports Interactive nel 2006, sembrano designate più che altro alla salvaguardia di alcune roccaforti in un mercato in continuo fermento. Le serie *Total War* di Creative e *Football Manager* di Sports Interactive sono stelle luminose con un futuro assicurato e grande potenzialità multipiattaforma, come dimostrato da *Spartan: Total Warrior* e dall'imminente MMO *Football Manager Live*. La terza acquisizione, quella dei Secret Level di San Francisco (2006), sembra più un investimento sul talento che sul suo portfolio. Prima dell'annuncio del remake di *Golden Axe*, la cui uscita è prevista entro l'anno, il loro curriculum includeva l'insignificante *Karaoke Revolution* e il controverso sparatutto propagandistico *America's Army: Rise Of A Soldier*. Eppure, malgrado tutto, nel catalogo Sega esiste ancora un buco, precedentemente colmato dal team second party Visual Concept. La sua vendita a 2K Games nel 2005 viene spesso collegata all'atteggiamento aggressivo di Satomi nei confronti dei fattori di perdita, e dopo la dipartita dello studio è rimasta una scarsa voglia di sviluppare altri simulatori sportivi in seno a Sega: impossibile tuttavia capire chi condivida questo pensiero, data la discordanza di numerose voci all'interno della compagnia. La ristrutturazione degli studi interni di Sega del tardo 2003 ha allo stesso tempo agitato e intrigato gli animi, dal momento che molti dei titoli più riveriti erano visti come creature esclusive dei rispettivi team. Dietro *Sonic*, *Phantasy Star Online* e *Nights* c'era il Sonic Team di Yuji Naka; dietro *Rez*, *Sega Rally* e *Space Channel 5* c'era l'UGA di Tetsuya Mizuguchi, e così via. In parole povere, la nuova "Sega Est" ha riorganizzato questi studios in tre divisioni primarie, progettate per concentrare i talenti su aree chiave d'interesse. Global Entertainment Software R&D, che comprende sei reparti ed è stato diretto da Yuji Naka prima della sua dipartita, si occupa del grosso

La ristrutturazione degli studi interni di Sega del tardo 2003 ha allo stesso tempo agitato e intrigato gli animi, dal momento che molti dei titoli più riveriti erano visti come creature dei rispettivi team



La rinascita del PC e degli RTS ha ispirato *Universe At War: Earth Assault*, sviluppato da Petroglyph, erede di Westwood. Il suo sistema tattico dinamico permette di riallenare le unità col passare del tempo

Onde sonore

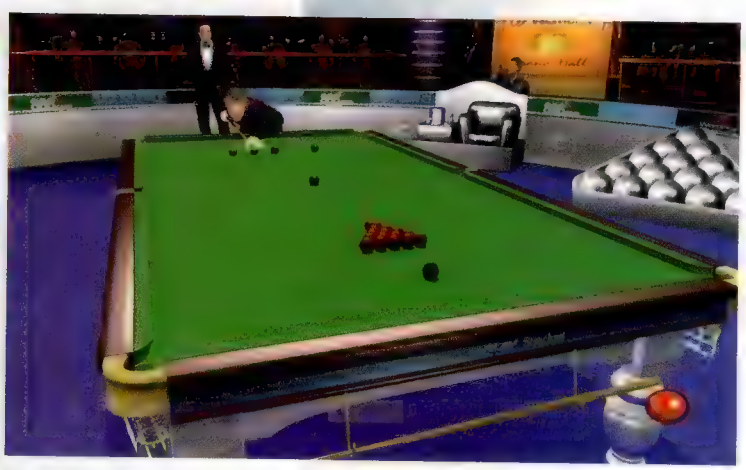
Spesso dimenticato quando si parla degli studios AM e del loro destino in Sega Sammy, WaveMaster continua a essere il super team interno di Sega per il sound design. Creato con la separazione degli studi interni nel 2000 come Digital Media, gestisce i reparti di publishing, marketing, composizione e registrazione, fornendo il sonoro per giochi che vanno da *Sega Rally 2* a *Sonic Heroes*. Chi osteggia l'adozione dell'hair metal come stile musicale può puntare l'indice in questa direzione. Anche dopo la fusione, lo studio continua a creare tool sonori, ma il grande assente del 2007 è il presidente Yukifumi Makino, che ha lasciato Sega per diventare CEO delle sussidiarie di publishing musicale e audio engineering legate a Marvelous Entertainment. Non si sa se la decisione sia stata legata alla fusione.

Forse aspirando ai ritmi supersonici di *After Burner: Black Falcon*, *Crazy Taxy: Fare Wars* di Sniper Studios ha subito un robusto colpo alle texture per amore della velocità. È una nobile impresa, ma l'HUD stirato ha bisogno di qualche ritocco

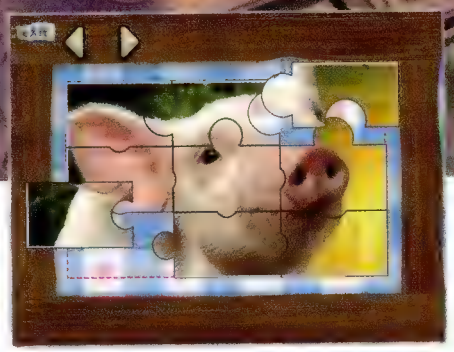
dello sviluppo per le console casalinghe, per quanto Sonic Team sia in una posizione notevolmente più defilata. New Entertainment R&D, diretto dal vecchio presidente di Amusement Vision Toshihiro Nagoshi e da Yu Suzuki, genera nuovi IP come *Ryu Ga Gotoku* e giochi progettati per le nuove tecnologie, come *OutRun* e *After Burner Climax* su scheda Lindbergh. Amusement Entertainment R&D comprende i vecchi studio AM, per la pubblicazione di giochi come *Virtua Fighter 5* nel mercato arcade, e il Racing Studio di stanza a Solihull tratta le nuove iterazioni di serie come *Sega Rally*. Superficialmente, pare in realtà che poco sia mutato sul fronte autoriale. *Shenmue Online* continua il suo viaggio verso il PC sotto l'ala di Suzuki, Nagoshi ha sovrinteso allo sviluppo di entrambi i *Ryu Ga Gotoku* così come di *Super Monkey Ball: Banana Blitz*, mentre l'imminente *Nights: Journey of Dreams* è nelle mani del capo designer originario, Takashi Iizuka, che però si trova negli studio fuggitivi di Sonic Team USA. Ma la fusione di UGA con Sonic Team nel 2003, che spinse Mizuguchi ad andarsene per formare Q!, è una fastidiosa zanzara che tormenta Sega. E nonostante le migliori intenzioni di Naka (prima che uscisse da Sega per formare Prope), il mondo ha comunque dovuto subire la rinascita (ri-morte?) di Sonic in versione HD.

L'importanza delle mascotte per la nuova Sega è fuor di dubbio, ma la facilità con cui sono stati sfruttati i personaggi non è stata accolta bene da chi vedeva in loro qualcosa in più di semplici proprietà videoludiche

L'importanza delle mascotte per la nuova Sega è fuor di dubbio, specialmente considerando che *Sonic Heroes* ha venduto più di un milione di copie nella sola Europa, ma la facilità con cui Sega è stata pronta a sfruttare i suoi personaggi non è stata accolta bene da chi vedeva in loro non già i fenomeni di mercato che chiaramente sono, ma una sorta di quotazioni di proprietà videoludiche. Non possiamo che augurare buona fortuna a costoro e invitarli a contemplare *Mario & Sonic At The Olympic Games*, titolo spartiacque per Wii che è stato descritto dal presidente di SOA Simon Jeffrey come una mossa verso la reinvenzione e la riaffermazione di Sonic come marchio. Se Robert De Niro e Al Pacino avessero deciso di rifiutare i loro ruoli di avversari in *Heat*, scegliendo invece di interpretare *Il Bandito e la Madama 3*, la reazione dei fan sarebbe stata molto probabilmente simile. *Mario & Sonic*, comunque, potrebbe anche rivelarsi brillante.



Il tracollo del brand Sega Sports ha spinto Sega ai margini del genere, con titoli come *World Snooker Championship 2007* e *Touch Darts* per DS che raccolgono le briciole in fette di mercato senza molta concorrenza



Il tie-in del film *Charlotte's Web* ha fatto sollevare più di un sopracciglio con la sua impostazione infantile, specie tra coloro che ancora si aggrappavano al passato scacchista di Sonic. È arrivato quest'anno su DS, GBA e PC

Newswire

Human Head in fiamme

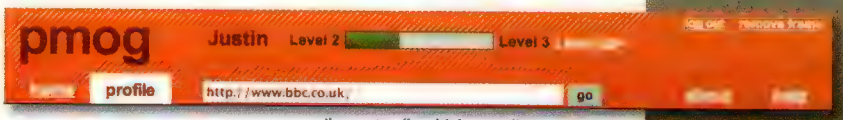
Il team di sviluppo responsabile di *Prey* e *Rune* è stato la sfortunata vittima di un incendio, che il 20 aprile scorso ha causato danni per circa 750.000 dollari. Non ci sono stati feriti. La ditta, di Madison (Wisconsin), era situata all'interno di una stazione ferroviaria riconvertita; solo alcuni computer, parzialmente protetti da paratie ignifughe, si sono salvati. L'entità dei danni da fumo deve tuttavia essere ancora accertata ed è difficile prevedere quanto ciò ritarderà i lavori di Human Head. La causa dell'incendio è al momento sconosciuta.

Gli amanti di *Sports Jam* conosceranno già il valore di un buon party game sportivo, e se questi due grandi condottieri riusciranno davvero a seppellire l'ascia di guerra con savoir fare e carisma (in altre parole, l'uno nel corpo dell'altro), quale modo migliore per vederli insieme? Potrà non realizzare sempre grandi giochi, ma Sega ha riscoperto come si fa a produrre i giochi giusti. *Mario & Sonic* dovrebbe arrivare in tempo per i Giochi Olimpici di Pechino del 2008. *Sega Rally* ha traslocato in Gran Bretagna a seguito del pessimo *Sega Rally 2005*. *Alien* merita sempre e comunque di rinascere. Il PC ruggisce. Le macchine arcade stanno riconquistando una loro identità. Sega Sammy ha ognuna di queste situazioni in pugno, e il brivido dell'ignoto è il punto verso cui è pronta ad andare. Griderà vendetta contro EA per il risultato della battaglia tra *NFL2k3* e *Madden 2003*, che risultò in una bastonata così pesante da far crollare del 70% le previsioni d'introiti di Sega of America costringendo l'allora presidente Peter Moore a dare le dimissioni? Comincerà a ostentare il suo aumentato potere d'acquisto mettendo in moto il famoso piano, formulato dal vice presidente marketing Charles Bellfield nel 2002, per iniziare ad acquistare la concorrenza? Alcuni grandi team erano già stati indicati come possibili candidati, e solo EA era stata lasciata fuori dal discorso. Una cosa sembra certa: vietato guardarsi indietro. A ottobre, il boss di Sega Europa **Mike Hayes** aveva predetto l'acquisizione di due o tre studios per completare il portfolio occidentale di Sega, per quanto nulla di ufficiale sia stato ancora annunciato. "Chi saranno e quando accadrà dipenderà dal mercato e dalle opportunità", ha dichiarato, "noi rimarremo in costante osservazione".

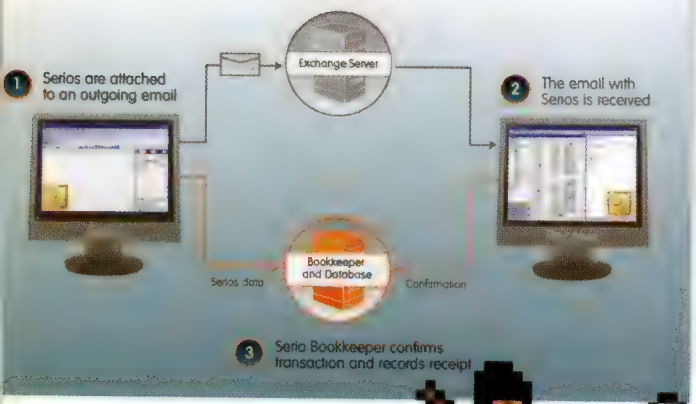
Motore in azione

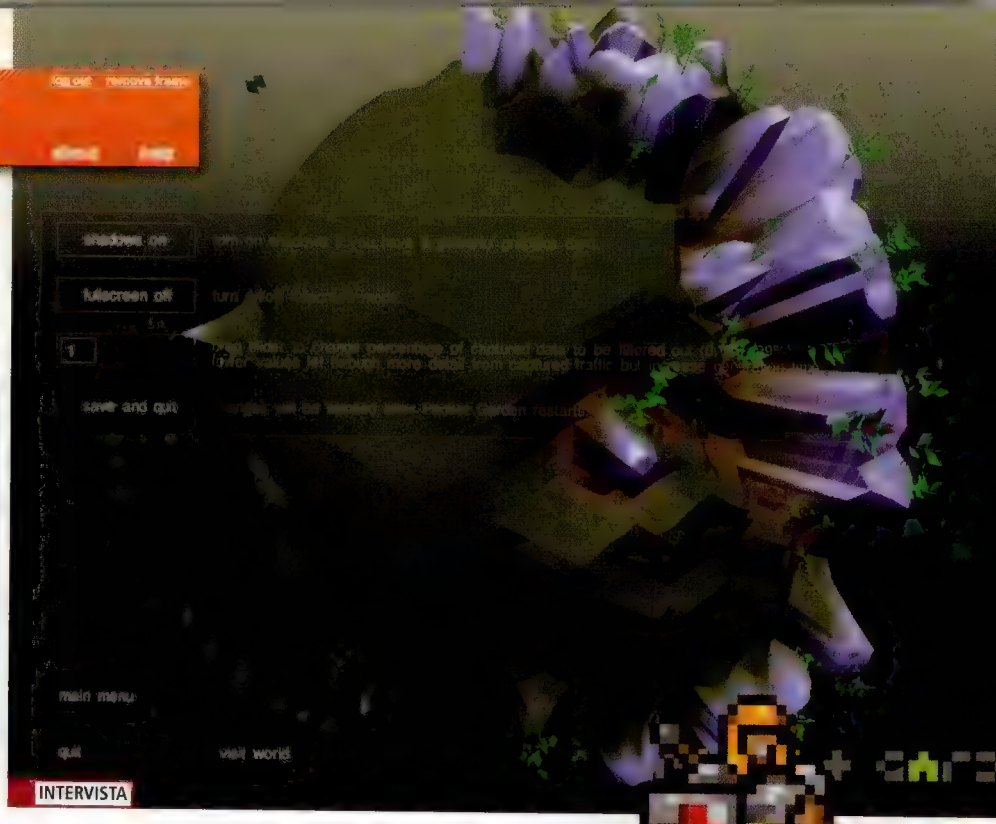
Lo studio Sega nelle Midlands reinventa un'icona degli arcade

Con base a Solihull e fondato da Sega nel 2002, Sega Racing Studio descrive il proprio lavoro come "reinventare proprietà leggendarie di Sega e allo stesso tempo sviluppare idee di gioco completamente originali". Per ora si concentra sulla prima parte, grazie alla rinascita next-gen di *Sega Rally*. Il suo business model è unico nel suo genere: un singolo gruppo Core Technology fornisce motori e tool per un massimo di tre team di sviluppo. Pur essendo ulteriormente unico nella sua essenza di studio britannico creato da Sega, deve fronteggiare gli stessi dilemmi di molti altri all'interno di Sega Sammy: creare titoli Sega fedeli alla sensazione arcade senza avere a disposizione una piattaforma arcade. Previsto su Xbox 360, PS3 e PC, con le sue caratteristiche di deformazione delle piste, *Sega Rally* spera di adoperare tecnologie che l'attuale scheda Lindbergh avrebbe problemi a riprodurre.

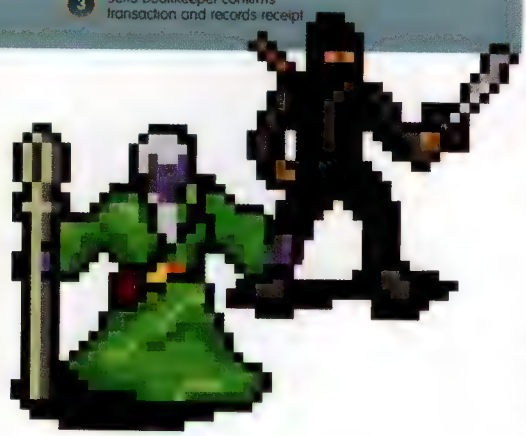


Il concetto di multiplayer online passivo di Justin Hall fa comprendere come in realtà non ci sia nulla di complesso graficamente, ma la barra di stato qui sopra può dare un'idea di come funzioni





INTERVISTA



Gioco passivo

Inviare e-mail e acquistare scarpe nuove vi farà aumentare di livello?

Giocare può essere difficile, un'attività che richiede ore di duro lavoro e investimenti economici in hardware e software. Ma se si potesse giocare passivamente? Cosa accadrebbe se le proprie attività quotidiane, come e-mail spedite, pagine web visitate, oggetti acquistati o sessioni di navigazione divenissero input di gioco, sostituendosi ai pulsanti del joypad, o al click del mouse?

Justin Hall, laureato al Dipartimento di Interactive Media dell'Università del Sud California, sta collaborando ad un gioco multiplayer online passivo, un'estensione di Firefox che monitora la navigazione e premia con esperienza, aumento di livello e oggetti per incoraggiare una maggiore alfabetizzazione web tra i suoi giocatori. Perchè Justin crede che il gioco passivo sia importante, e quali pensa siano invece le trappole?

Puoi spiegarci qualcosa del gioco?

Il gioco multiplayer online passivo mira ad accomunare dati personali e gioco, usando una tattica semplice per funzionare: la navigazione web. Tutte le pagine della rete sono una ricca sorgente di dati, una specie di infinito terreno di gioco. È questa la nostra sfida al game design: raccogliere le pagine visitate e il modo in cui si interagisce con esse per creare una scheda del personaggio con abilità, strumenti, patrimonio, oggetti e via dicendo. Usiamo gli schemi di gioco degli RPG perché riescono a fornire una registrazione della storia del personaggio, della sua crescita e del suo sviluppo in un profilo completo. Crediamo sia divertente vedere un bel profilo del proprio personaggio prendere forma. Rappresenti davvero il tuo personaggio? A volte sì, a volte è semplicemente un utente che videogioca.

Come rispondi a chi sostiene che trasformare la vita reale in un gioco potrebbe essere pericoloso e che potrebbe peggiorare il comportamento delle persone?

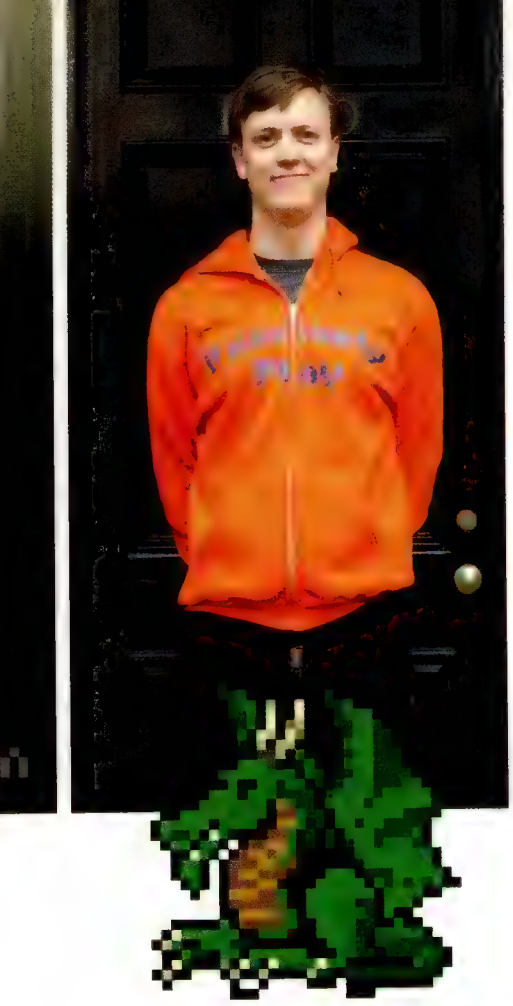
Sono domande legittime. In effetti, ci siamo posti esattamente gli stessi quesiti: sviluppare un titolo al di fuori della struttura classica è grandioso. Se non ho tempo per giocare a *World of Warcraft*, perché non posso ugualmente avanzare di livello nella navigazione? Passo molto tempo al computer, voglio guadagnare esperienza per questo, anche se non sto uccidendo dinosauri né comprando pellicce da qualche nano. Ma se il gioco fosse così complesso da includere tutte le mie attività online come spedire e-mail, o navigare? Se poi continuasse offline? Farei crescere il mio personaggio studiando, facendo conoscenze, essendo gentile? In questo caso inizia a diventare spaventoso, capitalista: "Scusa, non posso parlarti, il mio punteggio in *parlare-con-i-giornalisti* è già alto per questa settimana". Quantificare diventerebbe una malattia, spinta dalla passione per i videogiochi e dal desiderio di avere una barra di salute nella realtà! I punti sono potenzialmente dannosi, se immagini che qualcuno intento a servire del cibo in scatola in una mensa di carità potrebbe fermarsi e dire "Quanti punti otterrò?". Stiamo realizzando molti test negli Stati Uniti sui giovani, e mi chiedo: impareranno a pensare al punteggio o a pensare con la loro testa? Forse libero pensiero e obiettivi strutturati sono elementi incompatibili. Tuttavia, ci sono anche persone che usano il contapassi per costringersi a raggiungere un livello d'esercizio fisico giornaliero e questo lo trovo grandioso.

Newswire

Dare to be Digital

Abertay incontra EA

Lo sviluppo del contest videoludico studentesco *Dare to be Digital* prosegue, inaugurando un nuovo centro nel sud-est inglese: EA ha infatti offerto al progetto l'uso del suo studio a Guildford. Come a Dundee e a Belfast, Guildford ospiterà da giugno ad agosto quattro squadre composte da cinque studenti intenti allo sviluppo di un prototipo di gioco. È bello vedere *Dare* espandersi, anche se un ruolo più economico che consultivo da parte delle grandi compagnie potrebbe ostacolare la spinta all'innovazione. Detto questo, ogni investimento nel campo videoludico va comunque applaudito. I giochi potranno essere visti, provati e votati al Dare Protoplay dal 12 al 14 agosto a Edinburgo.



Hall cita progetti come *Itty Bitty RPG* (sopra), *Packet Garden* e *Seriosity* (in alto a destra e a estrema sinistra) come paragoni del PMOG, per come incoraggiano e ricompensano le attività virtuali

Perché credi che questo progetto sia importante? Cosa dici a quelli che pensano si tratti di pura speculazione accademica?
Siamo circondati da nuvole di dati. È allo stesso tempo divertente e importante rendere visibili, per sapere quali informazioni stiamo trasmettendo e controllarle. Non c'è niente di meglio che giocare, e i giochi danno facilmente alle persone un'occasione per sperimentare l'uso delle informazioni. È un buon momento per sperimentare giochi basati sui dati personali, perché mentre essi aumentano, possiamo stabilire i diritti dei giocatori e degli utenti. Io ho il diritto di vedere i miei dati, possederli, analizzarli, giocarci, scambiarli o cancellarli. "Giocare con i dati" è importante, perché aiuterà a capire il concetto d'identità e permanenza nell'archivio della storia elettronica dell'umanità. Inoltre, sarebbe divertente dare "vita" a questi dati; se tutte le informazioni fossero un profilo di marketing, come potremmo scherzare, fingerci qualcun altro, flirtare o fraintendere? Vogliamo vederne più utilizzi nei rapporti umani. Utilizzare i dati per comunicare renderà chiaro il tipo di "presentazione in società online" che vediamo su MySpace e su altri social network. Presto potremmo navigare anche solo per far sapere ai nostri amici cosa ci interessa.

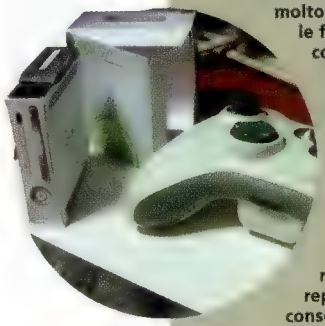
Queste idee potrebbero interessare il mondo del lavoro. Come vedi l'utilizzo delle meccaniche di gioco come strumento di motivazione?
Ci sono alcuni tentativi di portare le dinamiche del MMO sul lavoro per un motivo semplice: osservate un gruppo di assalto in *World of Warcraft* e vedrete una squadra organizzata per risolvere problemi che effettivamente non sono reali. Da qui a vedere i "lavoratori del domani" in attesa degli Hud sul posto di lavoro, il passo è breve: "Cosa stanno facendo i miei collaboratori? Qual è il loro livello di salute, di energia, di attenzione? Quali ostacoli avrò? Dov'è il mio alleato più vicino?". Ma un riscontro in tempo reale sul lavoro sarebbe un problema, perché l'uomo è abituato a nascondere la propria distrazione, prendersi pause, chiacchierare, dedicarsi ad altri progetti. Cosa accadrebbe se potessimo visualizzare sempre i nostri obiettivi e quelli delle persone intorno a noi? Attualmente utilizziamo indizi, conversazioni e gesti per riempire di note i nostri taccuini . Chi è potente? Chi lo diventerà? Vogliamo davvero che dei giochi mostrino il nostro "livello" o gli "otto amici più importanti" nell'ambiente lavorativo? Sarebbe meglio che il connubio gioco/lavoro porti al sostegno e alla cooperazione piuttosto che ad una triste perversione del piacere stesso di giocare.

Se questo stile di gioco dovesse prendere piede, lavorare sarebbe indisinguibile dal giocare?
Questo è il problema nel progettare PMOG. Il piacere nei videogiochi nasce dal conseguire obiettivi tangibili: salvare il mondo, liberare principesse, raggiungere un buon punteggio. Ma la vita non ha obiettivi chiari. Un buon gioco passivo dovrebbe bilanciare le ambiguità e definire i confini, fornendo una chiara ricompensa e un senso di progressione. Nella vita, si procede fino ad avere successo, dei figli, dopodiché inizia il declino del corpo e della mente, e si muore. Come arrivare al livello 60 e capire che non c'è altro. Credendo in Dio, forse c'è una specie di espansione. Altrimenti, potremmo giocare all'infinito nella nostra vita, ma alla fine moriremo comunque. Voglio giocare più che posso, prima di allora! Dunque perché non inserire nei giochi più vita possibile? I PC e i network l'hanno reso fattibile, ovvio, inevitabile. Socrate descrisse l'impatto della scrittura sulla memoria. Come influiranno i punteggi, le barre di visualizzazione, di avanzamento, di salute, le monete d'oro, i livelli, le abilità e i gruppi d'assalto sulle relazioni e sulla produttività? In potenza suona terribile, ma anche molto eccitante.

"Sarebbe meglio che il connubio gioco/lavoro porti al sostegno e alla cooperazione piuttosto che ad una triste perversione del piacere stesso di giocare."

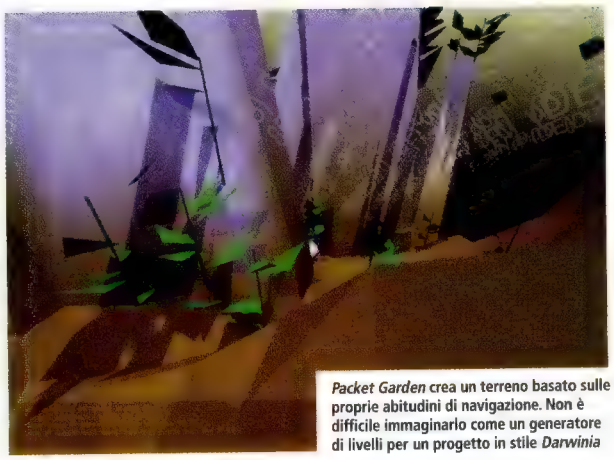
OUT THERE

FORBICI, CARTA, JOYPAD



Sembra che la fan art stia tornando di moda, grazie agli sforzi di bizzarri collettivi come I Am 8-Bit. È difficile non rimanere affascinati dall'idea di ricreare il digitale con mezzi molto meno tecnologici, e accostare le figure di gioco con le loro controparti nel mondo reale illustra bene come certe passioni siano simpaticamente folli. Un elaborato disegno a penna di Mario che abbellisce una toilette (visto su eBay) può farti ragionare sui lucenti tubi verdi in cui è solito calarsi. Il blog Paper Art Gadget fa un passo avanti, ricreando non i giochi, ma le repliche in miniatura delle console stesse. Un recente post spiega il metodo per trasformare pochi fogli di carta in una Xbox 360 alta 76 millimetri e un lettore HD DVD in scala. Ce n'è davvero bisogno?

● paperartgadgets.blogspot.com



Packet Garden* crea un terreno basato sulle proprie abitudini di navigazione. Non è difficile immaginarlo come un generatore di livelli per un progetto in stile *Darwinia

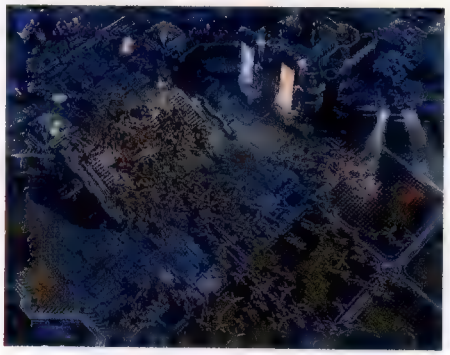
SOFTWARE

Zerg a ore dodici

Hype, contestazione, hype. Il punto della situazione

Il 3 e 4 agosto, ad Anaheim, Blizzard presenterà le sue novità. Oltre alla partecipazione dei vertici della compagnia, verranno organizzati eventi, tornei, spettacoli e concorsi; si esibirà persino un'orchestra dal vivo. Il prezzo del biglietto è della modica cifra di 100$. Non sono previste riduzioni esibendo una copia di **Game Pro**

Era l'aprile 1998 quando Blizzard cambiò per sempre la storia degli RTS pubblicando *StarCraft*, seminale titolo destinato, dopo una stratosferica espansione (*Brood War*), a restare privo di sequel. Fino a oggi. Durante un maestoso evento tenutosi a Seoul il 19 maggio 2007, il Blizzard Worldwide Invitational, il seguito di *StarCraft* è diventato finalmente realtà. L'eco di un annuncio di questo calibro non poteva che ottenere risonanza mondiale, ma stavolta l'hype è stata smorzata da alcune critiche aspre e ben mirate. Blizzard è stata sostanzialmente accusata di aver cambiato poco e niente rispetto al primo capitolo, rea inoltre, sempre secondo i detrattori, di aver concepito l'atteso seguito con in mente le specifiche hardware di basso profilo dei PC mediamente più diffusi sul mercato coreano. È un fatto, del resto, che la Corea ha adottato *StarCraft* a sport nazionale, meritandosi certamente una certa considerazione. Commercialmente, poi, tarare il gioco su Seoul avrebbe anche un senso. Una volta lanciate le accuse, sui forum più frequentati si sono scatenate le ridde di ipotesi e congetture sul gioco vero e proprio, tra da voci di corridoio, (poche) conferme ufficiali e secche smentite. Oltre che sulla grafica, il dibattito più acceso si è sollevato sulle specie (Terran, Zerg, Protoss) e sulle meccaniche di gameplay emerse dai primi video mostrati.



Il campo visivo è molto maggiore rispetto al primo capitolo; il gioco, inoltre, è ovviamente in 3D. Sono anche passati dieci anni...

"L'assenza di una quarta e nuova specie genererebbe parecchio malcontento fra gli appassionati, che si aspettano da un seguito così atteso qualcosa di più di un vistoso upgrade"

StarCraft II, infatti, parrebbe troppo simile al primo capitolo. Di fatto, le aggiunte sembrerebbero limitarsi a un rinnovamento degli edifici, delle abilità e delle unità, oltre che all'inserimento di oggetti 3D all'interno della classica visuale adottata dal gioco. A tal proposito, l'assenza di una quarta e nuova specie ha generato parecchio malcontento fra gli appassionati, che si aspettano da un seguito ufficiale qualcosa di più di un vistoso upgrade. Ma, a tal proposito, gli hardcore gamer coreani sono arrivati puntuali e precisi con un (presunto) scoop: la quarta specie esisterebbe davvero. Dal sito coreano Fighter Forum.com si apprende infatti che la nuova specie sarebbe in qualche modo legata a Kerrigan, che da protagonista non controllabile dovrebbe passare al ruolo di personaggio selezionabile a tutti gli effetti. Curioso notare come la notizia non sia stata confermata da Blizzard ma neanche smentita, così come non troppo distante dalla verità ci appare la possibilità di prendere il comando di Sarah Louise Kerrigan e delle sue truppe, considerato il finale aperto visto nell'espansione *Brood War*. Congetture e critiche a parte, restano da standing ovation i filmati in computer grafica prodotti da Blizzard. La tecnica, la regia e i mille dettagli presenti in tutte le scene raggiungono livelli ancor più alti nel nuovo trailer preparato per *StarCraft II*, con un Terran in armatura che si prepara all'assalto e, abbandonato il sigaro, biascica: "Diavolo, era ora!"

***StarCraft II* è previsto solo per PC e Mac. Versioni console non sono state neppure prese in considerazione da Blizzard. *StarCraft Ghost* brucia ancora**

INTERVISTA

Digital Doug

L'uomo dietro Valve (e quindi Steam) condivide con **Game Pro** le sue opinioni sul futuro della digital delivery

Poteva finire in un semplice sbuffo di vapore, e invece oggi Steam è l'interfaccia di digital delivery più rispettata, diffusa e imitata della Rete. Da semplice strumento di distribuzione per mod di *Half-Life*, questa piattaforma realmente rivoluzionaria si è man mano evoluta in un vasto canale di distribuzione che ha cambiato il volto dell'online su PC. Eppure forse vi stupirebbe sapere che la mente più importante dietro la sua creazione, **Doug Lombardi**, non è così convinto che l'intero futuro del mercato risieda solo e soltanto nella digital delivery; ma questa non è l'unica novità emersa nel corso della nostra intervista.

Come è nata l'idea per la creazione di Steam? Su cosa vi siete basati per creare il vostro sistema di distribuzione digitale, e qual era il vostro scopo iniziale?
Dopo aver distribuito una quantità di titoli multiplayer come *Counter-Strike* e *Team Fortress*, volevamo risolvere alcuni problemi così da migliorare l'esperienza degli utenti. Avevamo iniziato a progredire includendo ad esempio un browser di server all'interno del gioco stesso che, a quel tempo, era un bel passo avanti nell'avvicinare tra loro i giocatori. Ma, con la crescita del gioco online, era chiaro che cose come gli auto update e le misure anti-cheat sarebbero state requisiti fondamentali. Non riuscimmo a trovare una soluzione esistente a questi problemi, quindi iniziammo a svilupparla internamente.

Prima che le grandi case di distribuzione aderissero in massa al vostro progetto, ci sono state delle rivalità da parte loro? Qualcuno si è sentito minacciato dalla vostra mossa?
Ogni produttore che ha pubblicato un titolo su Steam, poi è tornato da noi con nuovi giochi. Lo consideriamo un segno molto positivo, e continuiamo a esplorare nuovi modi per estendere la piattaforma, sia per il nostro uso personale che per supportare le third party. Molti dei servizi offerti da Steam, come la protezione dalle copie e l'auto update, sono elementi che giovano non solo alla loro rete di distribuzione online, ma anche ai prodotti in vendita fisicamente.

Certo, in origine molti erano scettici, e abbiamo sentito esprimere diverse riserve. Sapevamo da subito che avremmo dovuto percorrere una lunga strada per dimostrare la praticità e i benefici della nostra piattaforma. Ovviamente, dato il numero di titoli attualmente disponibili per Steam, quei giorni ormai sono alle nostre spalle.

L'originale *Counter-Strike*, mod amatoriale riassorbito da Valve, resta ancora il gioco più scaricato e giocato di Steam, con 94'964 server attivi nel settembre 2006

"Sebbene Steam abbia aperto la porta della digital delivery nell'industria dei giochi PC, abbiamo appena iniziato ad apprendere cosa la piattaforma possa significare sia per i giocatori che per coloro che lavorano nell'industria"

Sappiamo che avete intrapreso una dura battaglia legale con Vivendi per la distribuzione di Half-Life 2. Lo strappo è stato per caso dovuto a Steam?
No. Tutto è iniziato a causa di dispute sulle royalty e lo sfruttamento non autorizzato dei nostri prodotti.

Come ha cambiato Steam il modo di vedere la distribuzione digitale?
La distribuzione è solo uno dei molti componenti di Steam. L'abilità di aggiornare automaticamente le versioni online e retail dei nostri giochi, di offrire week end di prova e accessi temporanei gratuiti dei nostri prodotti e le numerose altre caratteristiche di Steam lo rendono qualcosa in più di un sistema di distribuzione. Sebbene [Steam] abbia aperto la porta della digital delivery nell'industria dei giochi PC, abbiamo appena iniziato ad apprendere cosa la piattaforma possa significare sia per i giocatori che per coloro che lavorano nell'industria.

Quali sono le ambizioni future di Steam? Aggiungerete altre tipologie di materiali scaricabili?
Sì. Nelle prossime settimane sarà possibile vedere un sostanzioso aggiornamento della piattaforma che la estenderà oltre la mentalità del semplice download. Come per i nostri titoli multiplayer, stiamo assumendo un simile approccio progressivo allo sviluppo e alla gestione di Steam.

Pensiamo che Steam sia un servizio rivoluzionario perché porta una ventata di democrazia nell'industria videoludica: grazie a esso, gli sviluppatori indipendenti possono distribuire con successo i loro giochi. Cosa ne pensi?
Il giorno in cui John Gibson di Tripwire (*Red Orchestra*) mi ha inviato una foto della sua "Steam Car" (sì, i profitti di *RO* su Steam gli avevano permesso di acquistare la sua prima automobile) è stato uno dei più bei giorni di Valve!

Pensi che entro 5 anni perderemo ogni supporto fisico nella distribuzione di giochi, film, eccetera?
Mi piacerebbe poter prevedere il futuro. Invece devo limitarmi alle stime, e io credo di no: penso che una certa parte della popolazione preferirà comunque andare a fare shopping per poi tornare a casa con la sua confezione.

Quali sono le barriere che la distribuzione in digitale deve ancora superare?
La prima offerta commerciale di Steam (*Counter-Strike: Condition Zero*) è stata proposta appena tre anni fa. Durante questo tempo abbiamo imparato molto, e Steam è cresciuta in modo incredibile. Come in tutti i trend emergenti c'è ancora molto spazio per crescere e migliorare, dai nuovi metodi di pagamento a nuove tipologie di prodotti (come i giochi a episodi). Credo che questo processo andrà avanti ancora per qualche tempo.

SOUND BYTES

"É così triste. Questi "cacciatori di massacri" sono peggio degli avvocati sciacalli: aspettano che questi fatti accadano per poter saltare sui loro piedistalli"
Jason Della Roca della IGDA in un'intervista alla MSNBC, sulla risposta di Jack Thompson alla sparatoria al Virginia Tech

"Questo idiota vorrebbe dire a voi e all'America che sono soltanto uno sciacallo. Sono stato nella stessa stanza con persone che hanno perso i loro cari. Sto cercando di salvare delle vite, e non mi vergogno di questo"
La risposta stranamente discreta di Jack Thompson alla risposta di Jason Della Roca

"L'ultima volta ho scritto perché, dopo decenni di divertimento, sono arrivato ad odiare gli RPG fantasy. Qualche simpaticone del sito Slashdot lo ha linkato, e parecchie persone lo hanno letto. Molti di loro hanno lasciato commenti, che per la maggior parte mi descrivevano come un idiota. Ho tratto forza dal loro odio, e mi sono irrobustito. Ragazzo, te lo dico. Se non fosse per il fatto che io ho ragione e loro hanno torto, sarei molto nervoso ora"
Il creatore di *Exile* Jeff Vogel, tornando sul perché odia gli RPG, sul suo blog

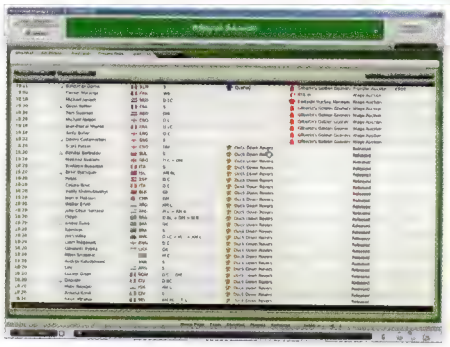
"Stiamo riesaminando il nostro processo di budget [per PS3] in termini di prezzo e quantità. Le stime di vendita cambiano e il mercato è competitivo. Stiamo per rimettere mano alla nostra strategia su PS3"
Il Presidente di Sony Ryoji Chubachi, estromettendo la rabbia collettiva dei PR responsabili per la stesura del comunicato stampa sul "taglio dei prezzi non previsto"

SOFTWARE

Oltre la rete

Un gran gol può scrivere tutta la storia del calcio, ma a volte ci si accontenta anche di battere i propri amici on line

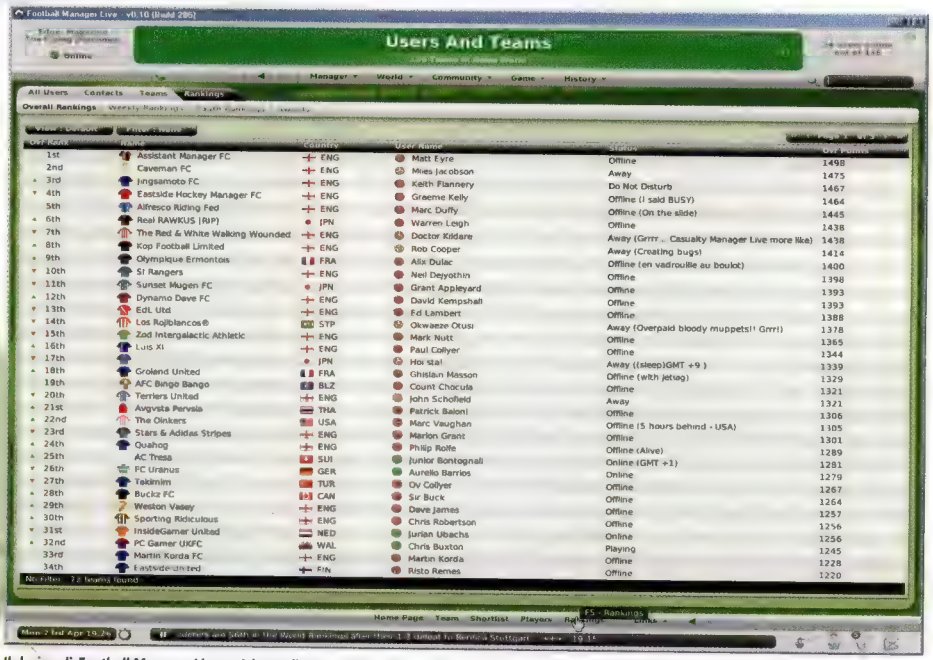
Il 20 aprile l'annuncio di Sega ha creato una rottura netta con il passato per ciò che riguarda il calcio manageriale: *Football Manager* diviene un massive multiplayer online, con una fase di beta test che avrà inizio questo mese. Abbiamo parlato con **Miles Jacobson**, direttore dello sviluppo degli Sport Interactive Studios, chiedendogli del futuro di questo splendido gioco.



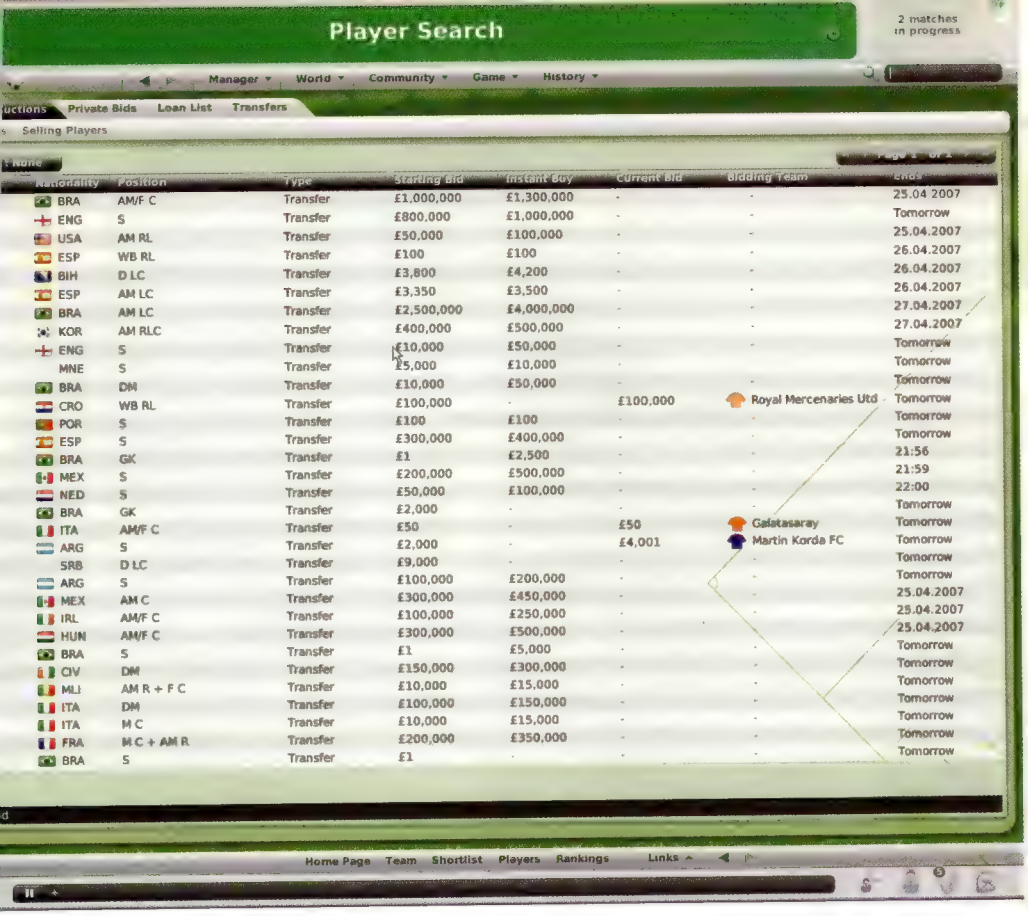
La trasformazione di *Football Manager* in massive multiplayer online può sembrare naturale, ma cosa offre di più rispetto alle precedenti versioni?
Quello che abbiamo tentato di fare con *Football Manager Live* è un gioco più accessibile. Vogliamo attirare un'utenza più vasta composta sia da giocatori meno assidui della serie, che vogliono giocare in maniera competitiva con gli amici una o due volte a settimana, sia coloro che hanno voglia di impegnarsi regolarmente in tornei e campionati.

Creare una struttura e lasciare che altri ci giochino è grandioso, la gente è cresciuta con i giochi, quindi perché non lasciare la possibilità di creare una struttura nella maniera che più desiderano?

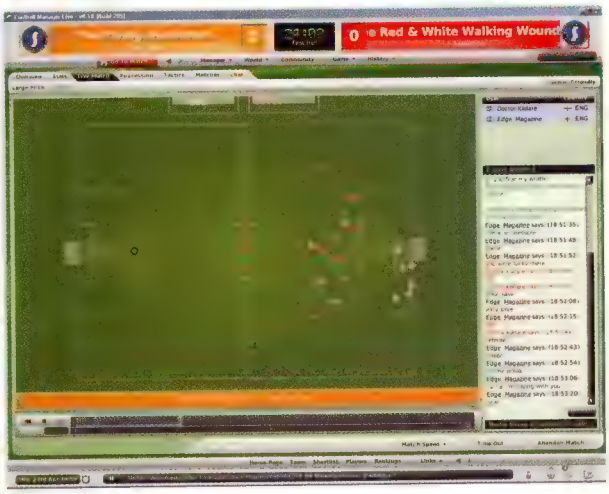
***Football Manager* ha sempre avuto una comunità di appassionati che contribuisce attivamente: l'aspetto sociale è fondamentale per *Football Manager Live*?**
Certamente. Mentre i giocatori aumentano nell'alpha test, appare evidente come il nucleo centrale sia composto da giocatori che aiutano i



Il design di *Football Manager Live* sarà immediatamente familiare ai fan grazie alla sua interfaccia ricca di statistiche. Per quanto possa sembrare complesso, dopo un breve tutorial verrà automatico settare i parametri di filtraggio per snellire i menu e stabilire l'assetto della propria squadra.



La ricerca del giocatore (a sinistra) è così ricca di parametri da richiedere ore solo per cercare il giusto acquisto o semplicemente visionare un'ala destra con un buon controllo, tenuta e capacità di cross. Anche per le partite è stata mantenuta (sotto) la visuale in 2D dall'alto, con le statistiche di gioco e le tattiche accessibili facilmente, così come le opzioni per il cambio della velocità, i timeout d'emergenza e, naturalmente, la finestra di chat: essenziale per prendere in giro chi prova a battere i vostri 11 leoni.



nuovi arrivati a impostare le sfide ed entrare a far parte della comunità. È una delle ragioni per cui abbiamo differenti "mondi di gioco" per utenti differenti, perché *FM* ci ha insegnato che le persone amano giocare in maniere diverse.

Avete pensato che alcuni degli elementi più complessi e ricercati di *FM*, come la scrupolosità di ogni ricerca o il livello di cura nella riproduzione di club più giovani e meno conosciuti, potrebbero andare persi nel passaggio verso un'esperienza più accessibile?

Se non vuoi una squadra di giovani va bene, ma se la desideri, puoi averla. Anche le tattiche di gioco create in *Football Manager* possono essere importate in *Football Manager Live*, dunque niente cambia sotto l'aspetto tattico. Nel gioco inoltre si può fare assolutamente ciò che si vuole utilizzando set-up specifici per le competizioni, una perla generata dal connubio fra gli utenti. Creare una struttura e lasciare che altri ci giochino è grandioso: la gente è cresciuta con i giochi, quindi perché non lasciare la possibilità di creare una struttura nella maniera che più desiderano?

Come giustificate l'inserimento di una tariffa mensile per *FML*? Cosa avranno in cambio gli utenti?

Football Manager Live è un progetto a lungo termine e quando furono proposte le iscrizioni ci ponemmo la stessa domanda. Offriremo sviluppi costanti e aggiornamenti con nuove opzioni in base a quello che gli utenti vorranno avere. Il nostro scopo è portare il miglior servizio clienti che si sia mai visto in un gioco online, concentrandoci sulle richieste e sulla felicità degli utenti. Questo è l'essenziale: comprando *FML* sarai costantemente aggiornato, senza usare altre espansioni a pagamento. Quando verranno effettuati aggiornamenti chi avrà pagato la propria quota li otterrà, otterrà tutto. Non credo esista qualcosa come un MMO gratuito, ma quello che stiamo cercando di fare è renderlo economicamente efficace il più possibile. Siamo consapevoli di poter far pagare in proporzione al divertimento reale.

Nell'ottica di un gioco online con più di 1000 squadre, come si equilibreranno i giocatori? In fondo, c'è un solo Ronaldo.

In *Football Manager 2007* c'erano più di 5000 squadre e c'era comunque un solo Ronaldo. Ci sono molti giocatori in tutto il mondo e il nostro database attualmente ne contiene 50 mila. Si è sempre alla ricerca di giovani stelle del calcio e di giocatori provenienti da altre squadre, e visti i limiti di stipendio, non si finirà per avere una squadra di supercampioni, ma si potrà certamente costruire una rosa eccellente. È parte del divertimento del gioco. Il mio unico consiglio potrebbe essere: non utilizzate la scelta automatica!

Ci sono somiglianze esteriori con le versioni single-player, ma l'interazione umana in FML garantisce un livello di coinvolgimento totalmente diverso

CODE DA PAZZI

Pensavamo di aver visto ogni tipo di case modificato: con neon industriali, finestre trasparenti per apprezzare l'interno della macchina, cascate di cavi in fibra ottica, ologrammi di teschi con maschere antigas e via dicendo, fino ad averne la nausea. Tuttavia, un intraprendente "artista", Kasey McMahon, ha messo insieme una macchina bestiale. Letteralmente. Compubeaver (questo il nome) ospita un procesosre Intel Core 2 Duo e un GB di RAM. Il cadavere di questo massiccio roditore acquatico lo rende un elemento da scrivania ben più impressionante del solito case beige. Una ventola di 80 mm, sopra la coda dell'animale, evita che la pelliccia sia surriscaldata dai componenti... ma non chiedete dove si trovi la porta USB.

www.yourpsychogirlfriend.com/bea

Paga il giusto

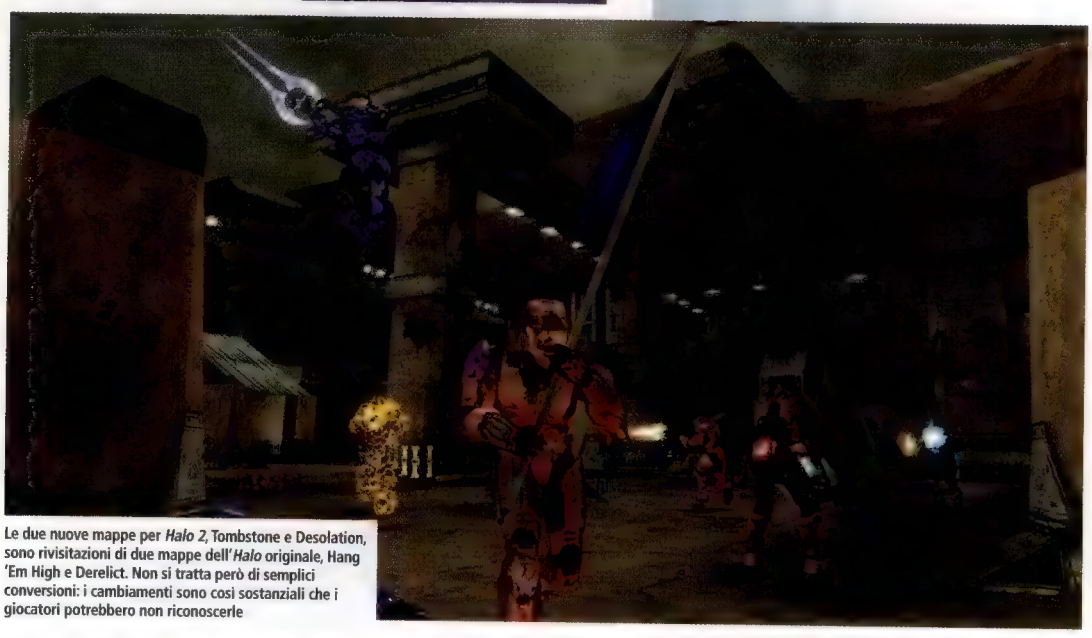
La discussione sui contenuti scaricabili prosegue tra le nuove mappe di Bungie e la lotta di Epic per la libertà

La nuova modalità multiplayer di *Gears of War* non è dissimile dalla Domination di *Unreal Tournament*, in cui i giocatori combattevano per mantenere il controllo di alcuni punti chiave, aumentando il punteggio in base allo scorrere del tempo

I critici della politica di micropagamenti di Microsoft sono tornati sul piede di guerra di fronte alla decisione di far pagare i contenuti aggiuntivi dei due colossi dello sviluppo per 360, Epic e Bungie. Epic, in un gesto magnanimo nei confronti della comunità online di *Gears of War*, ha deciso di rilasciare comunque una nuova modalità di gioco gratis. Sembra però ci sia stata a riguardo un'aspra battaglia con Microsoft, ed è stato annunciato che i contenuti futuri, come le prossime mappe addizionali, saranno a pagamento: le precedenti furono infatti rese disponibili gratuitamente solo grazie alla sponsorizzazione di Discovery Channel. "Stanno cercando di costruire il loro business vendendo i contenuti aggiuntivi", ha dichiarato recentemente Tim Sweeney, fondatore della Epic. "Un'idea valida, ma esistono molte ragioni di marketing per rilasciarli gratuitamente: come aumentare il numero di giocatori di base, o mantenere il gioco vivo". Rilasciare contenuti a pagamento può anche causare una frattura nella comunità, tra chi sceglie di pagare e chi no. Un rischio che Bungie ha deciso di affrontare comunque, imponendo il prezzo di $ 2 (circa 1,4 €) per le due nuove mappe di *Halo*. Originariamente previste in esclusiva per 360, un'appetibile esca per trainare i puristi Xbox verso la nuova console, il 17 aprile le due mappe sono stare rese disponibili per entrambe le piattaforme, evitando il bisogno di dividere la funzione di matchmaking in due. Tuttavia, dal 24 aprile, le mappe sono state integrate nel matchmaking, con la conseguenza che i fan di *Halo 2* non hanno più potuto giocarci, tranne che nelle partite personalizzate. Comunque, è corretto giudicare questa decisione alla luce del generoso atteggiamento di Bungie nel supportare un gioco costantemente dal 2004. Quattro dollari sono un prezzo ridicolo da pagare, e sebbene la "morte per stillicidio" sia un argomento spesso sbandierato nella discussione sui micropagamenti, le release di Bungie sono state poche e sostanziali. In più, renderle gratuite dopo pochi mesi dovrebbe alleggerire il peso del costo iniziale, una modalità che anche Epic ha previsto per il futuro. È saggio inoltre considerare l'effetto dei contenuti gratuiti sugli altri sviluppatori: seppure non in competizione diretta con marchi come *Gears of War*, i titoli basati sul contenuto premium come fonte d'incassi, come quelli apparsi sul Live Arcade, iniziano a sembrare esagerati di fronte alla generosità di Epic, una compagnia che può permettersi di esserlo. Microsoft ha di fronte un problema complesso, nel tentativivo di appagare i bisogni dei suoi sviluppatori e rendere contemporaneamente attraente (e redditizio) il suo Marketplace.

Rendere le nuove mappe disponibili sull'Xbox originale rende impossibile l'uso del Marketplace, anche sul 360, e la necessità di acquistarle con carta di credito attraverso l'interfaccia di gioco

"Esistono molte ragioni di marketing per rilasciare gratuitamente contenuti aggiuntivi: come aumentare il numero di giocatori di base, o mantenere il gioco vivo"



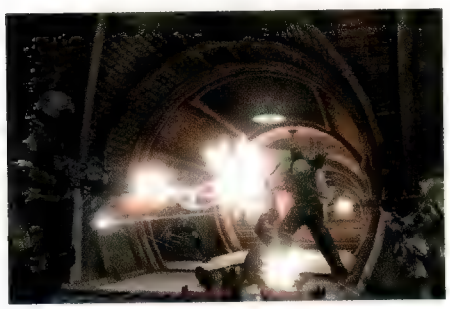
Le due nuove mappe per *Halo 2*, Tombstone e Desolation, sono rivisitazioni di due mappe dell'*Halo* originale, Hang 'Em High e Derelict. Non si tratta però di semplici conversioni: i cambiamenti sono così sostanziali che i giocatori potrebbero non riconoscerle

INDUSTRIA

Rivoluzione in casa SCE Italia

Hanno lanciato il marchio PlayStation e creato Sony Computer Entertainment Italia: ora la sfida passa ad altri

Dopo 12 anni, trovare nuove sfide può non essere più così semplice, soprattutto se sono 12 anni nei quali si sono raggiunti risultati decisamente ragguardevoli come aprire il mercato di videogiochi alle masse, lanciare e consolidare il brand PlayStation e restare saldamente al primo posto di ogni classifica di potere e influenza nella game industry italiana. Insieme al loro team e ai loro colleghi, Corrado Buonanno, storico Presidente di SCE Italia, e Giovanna Todini, Direttore Marketing, questi risultati possono vantarli davvero. Il loro futuro, però, non è più in casa PlayStation. Con due decisioni separate e apparentemente non collegate, i due top manager Sony hanno infatti lasciato la casa da loro stessi creata per trovare nuove prospettive altrove.



La sfida di imporre una console potente, costosa e per certi versi difficile come PlayStation 3, quindi, spetta a una nuova generazione. Nuova fino a un certo punto. Tre veterani di grande esperienza hanno infatti preso in mano le redini di SCE Italia: David Reeves, boss di SCEE, sarà ad interim presidente della divisione italiana, con Gaetano Ruvolo, ex Direttore Operations, in qualità di General Manager e Andrea Cuneo quale Marketing Manager. Con Sony che affronta un momento di incertezza a livello mondiale, il compito della dirigenza di SCE Italia non sarà semplice, ma la base di partenza è ottima. Il brand PlayStation, in Italia, genera oltre 100 milioni di euro annui e, secondo i dati fornitici da SCE Italia stessa, sono già state vendute ben 50.000 PS3 nel primo week end, oltre 4 milioni di PS2 e 600.000 PSP. Interessante quest'ultimo dato: l'Italia, infatti, è l'unico mercato dove la PSP riesce a battersi alla pari con il rivale DS, che sarebbe in vantaggio solo di un pugno di console. Indubbiamente un segno di competenza del team italiano, che può anche esibire performance di tutto rispetto in fatto di giochi venduti, con la linea Platinum che fa miracoli e titoli mass market quali *Buzz*! e *EyeToy* sempre molto forti. Notevoli anche le vendite di *God of War 2*, *Daxter* per PSP e *Resistance*, leader dei titoli di lancio PS3 davanti a *MotorStorm*.

HOTCAKES

Le classifiche di GamePro

Classifica vendite console - Giappone

23 aprile - 20 maggio 2007

Fonte: Media Create

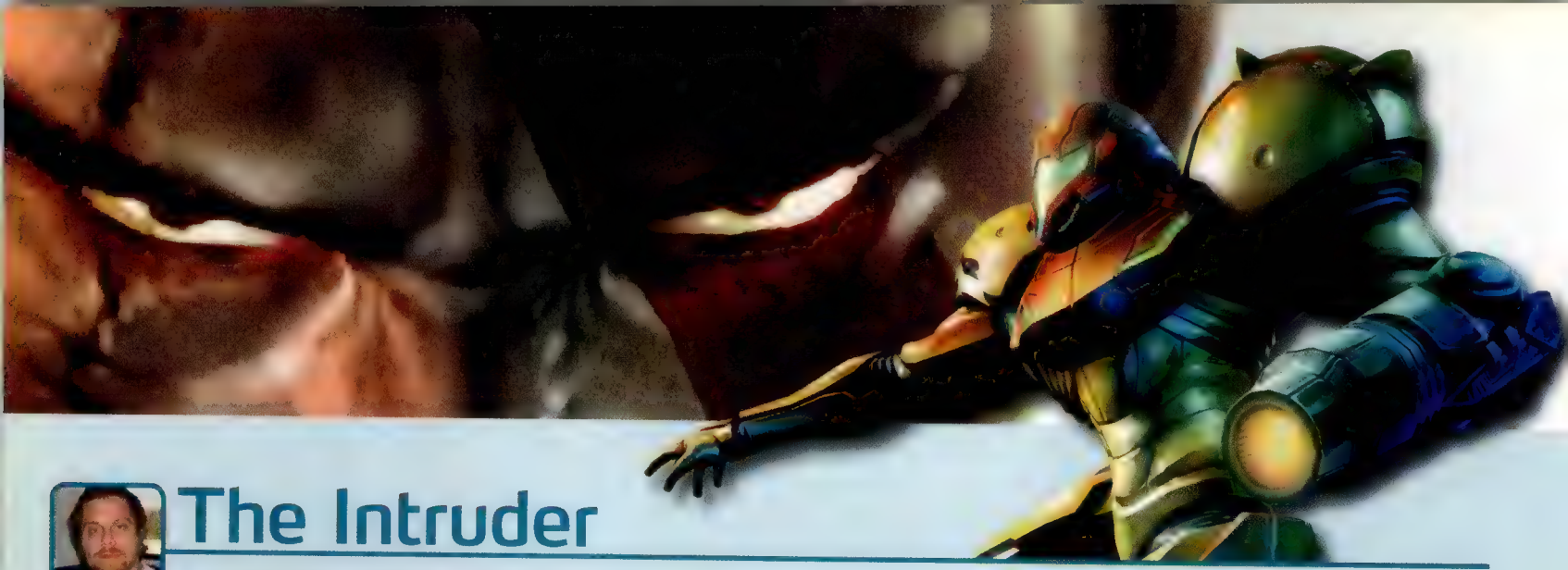
	Vendite mensili	Vendite 2007	Vendite totali
Nintendo DS	816.318	3.163.455	17.169.134
Wii	311.579	1.556.909	2.476.552
PSP	130.970	901.333	5.433.462
PS2	48.694	345.899	20.500.758
PS3	43.263	434.554	892.112
Xbox 360	10.498	97.681	362.383
GBA	3.338	36.867	15.334.946
GameCube	1.152	7.354	4.176.822

Classifica vendite console - USA

Aprile 2007

Fonte: NPD

	Vendite mensili	Vendite totali
Nintendo DS	471.000	10.900.000
Wii	360.000	2.500.000
PS2	194.000	38.200.000
Xbox 360	174.000	5.400.000
PSP	183.000	7.400.000
GBA	84.000	35.700.000
PS3	82.000	1.300.000
GameCube	13.000	11.700.000



The Intruder

L'industria dei videogiochi vista dall'interno

di Alberto "Eldacar" Belli

Troppo spesso si parla di cultura e videogiochi senza porsi qualche domanda fondamentale per effettuare qualsiasi tipo di ragionamento sull'argomento. Diffondere la cultura presuppone quantomeno l'esserne in possesso, presuppone il padroneggiare a fondo un medium che finalmente non finisce più sotto i riflettori solo ed esclusivamente per Rockstar o per crociate ridicole come quella contro Rule of Rose. Dei videogiochi e del loro potenziale si comincia a parlare con una certa continuità in ambito accademico, nelle scuole e nei dibattiti televisivi. Questo è un bene... o no? Dipende, considerando che sempre più di frequente, parallelamente a offerte formative di un certo rilievo, iniziano a spuntare orde di sedicenti esperti in grado di insegnare una professione della quale, probabilmente, hanno solo sentito parlare. Sì, perché in un settore specializzato come il nostro, è inutile tentare di improvvisare, di apparire competenti pur avendo la consapevolezza di non esserlo. La cosa che stravolge, tuttavia, è constatare quanta ignoranza ancora permei tutti gli strati dell'industry stessa, fatta di professionisti dall'invidiabile curriculum ma anche, purtroppo, da personaggi per i quali diventa lecito domandarsi: "Ma come è finito qui?" Una passione come la nostra non la si può insegnare, e a certi livelli la differenza tra un impiegato e un innamorato del suo lavoro, cresciuto a pane e videogame, si percepisce, si vede e si legge. Lasciate che vi dica una cosa: se pensate di poter imparare qualcosa, se il vostro sogno è trasformare un interesse fatto di poligoni e texture in un lavoro vero, chiedete sempre ai secondi.

Continua

Il DS è da record e il Wii prende la scia. Corsi e ricorsi?

Kojima non si fa condizionare dall'ipotesi di futuri porting

Era davvero ora. E adesso *Diablo III*, per favore

Quit

La nuova formula farà pure risparmiare, ma non convince

Stallo tecnologico o stasi creativa? New gen 1 next gen 0

Ken il Guerriero messo KO da un feroce "uno due" in casa

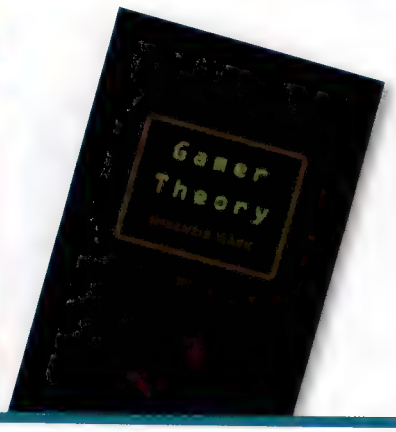
consigli per la lettura a cura di **Matteo Bittanti**

Lingua:
Prezzo: $17,95
Pagine: 188

HALO EFFECT:

Glenn Yeffeth (curatore), Benbella Books, 2007

Curato da Glenn Yeffeth, *Halo Effect: An Unauthorized Look at the Most Successful Video Game of All Time* è una brillante antologia di saggi dedicati a uno dei più grandi successi videoludici di tutti i tempi, titolo-icona delle piattaforme Xbox e ora simbolo dell'era del *gaming online* trans-piattaforma inaugurata da Microsoft. Il volume esamina lo sparatutto in soggettiva di Bungie Studios da ogni possibile angolazione: dall'ideazione alle conseguenze inaspettate della sua introduzione (per esempio, la proliferazione di machinima, in particolare la popolare serie di *Red vs. Blue*). *Halo Effect* adotta un approccio prevalentemente giornalistico anziché accademico. Il che significa che si guadagna in accessibilità, ma si perde qualcosa in termini di profondità ed efficacia analitica. Tra i migliori contributi spicca quello di Kieron Gillen intitolato *Planetary Objects In The Rear View Mirror*. Gillen si concentra sulle fasi di progettazione di *Halo*. Dean Takahashi, autore di due volumi sulla storia delle console Microsoft, partecipa all'operazione con il saggio *The Making Of Halo and Halo 2 And The Birth Of The Xbox 360*, che discute il complesso rapporto tra hardware e software. Kevin R. Grazier, advisor della popolare serie televisiva *Battlestar Galactica*, illustra alcune implicazioni tecniche del gioco, concentrandosi sulla fisica in *Halo Science 101*. Altri saggi interessanti sono *You Are The Master Chief, Have Gun, Will Travel, Lights, Camera, Play* e *Gun on a Bun*. Caldamente consigliato e non solo ai fan della saga.



Lingua:
Prezzo: $19,95
Pagine: 240

GAMER THEORY

McKenzie Wark, Harvard University Press, 2007

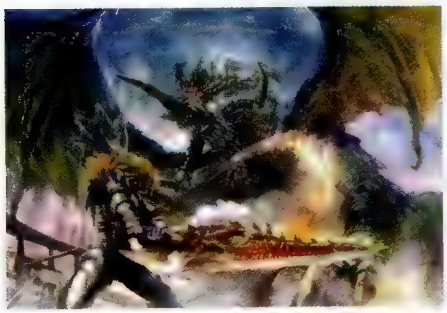
Opera di critica videoludica in bilico tra esperimento letterario e cultura della partecipazione, *Gamer Theory* è la versione 2.0 di un progetto di scrittura elettronica che ha debuttato in rete nel 2006 con il titolo mirabilmente *l33t* di *GAM3R 7H30RY* (http://web.futureofthebook.org/mckenziewark/). L'ambizione dell'autore, McKenzie Wark, docente di Media Studies e autore di *A Hacker Manifesto*, era quella di offrire un'analisi del concetto di videogame in tempo reale, online, in forma accessibile ai lettori, integrando note, commenti, suggerimenti e critiche nella versione finale, pubblicata nel 2007 da Harvard University Press. Com'è facilmente intuibile, il risultato finale è terribilmente interessante, non solo sul piano dei contenuti, ma su quello metodologico. Una recensione adeguata di *Gamer Theory* richiederebbe un'analisi approfondita del sito e del volume, ma per ragioni di spazio, dobbiamo limitarci a brevi cenni sul secondo. La ricognizione di Wark, densa, ma mai inaccessibile, spazia dal concetto di Atopia in *Vice City* a quello di Noia in *State of Emergency*, passando per la Complessità di *Deus Ex* alla nozione di Allegoria in *The Sims*. La prosa di Wark è aforistica e apodittica. Wark non sembra ammettere alcun contraddittorio, ironico per un progetto originariamente pensato come conversazione asincrona. "Tutti i giochi sono digitali", afferma l'autore, un mantra che informa ogni pagina del volume. Una tesi forte, indubbiamente discutibile, ma potente, che meriterebbe sicuramente ulteriori riflessioni. *Gamer Theory 3.0*? Wark nega questa possibilità, ma è assurdo tirarsi indietro dopo aver cominciato a giocare, no?

INCOMING

Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

Soulcalibur Legends

FORMATO: Wii **PRODOTTO:** NAMCO BANDAI



Il successo del Wii comicia a dare i suoi frutti anche in casa Namco Bandai. Soulcalibur arriva a colpi di spada con un titolo d'azione a scorrimento; che preluda a un picchiaduro a incontri?

Harvey Birdman Attorney At Law

FORMATO: PS2, PSP **PRODOTTO:** CAPCOM

Phoenix Wright spopola in Giappone, così Capcom tenta anche la carta PSP con questo bizzarro adattamento di un cartone animato della Adult Swim. Ogni livello è un caso legale a sé

Heavenly Sword

FORMATO: PS3 **PRODOTTO:** SCEA

Al Gamer's Day di San Diego era indubbiamente il top title PS3. Il gioco di Ninja Theory è un concentrato di azione e classe capace di mettere in crisi persino *Ninja Gaiden*

Sins Of A Solar Empire

FORMATO: PC **PRODOTTO:** STARDOCK

Il team Ironclad sostiene che questo gioco inventi il genere "RT4X", che fonde insieme strategia spaziale e combattimenti tattici ravvicinati. Sins dà il via a una beta prima dell'uscita di agosto

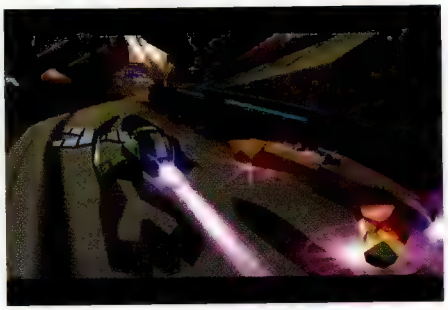
Obscure II

FORMATO: PC, PS2, Wii **PRODOTTO:** PLAYLOGIC

La scoperta di qualcosa di molto strano dà il via a questo interessante sequel. L'originale modalità cooperativa fa il suo ritorno, ma stavolta i nemici sono decisamente più inquietanti

Wipeout Pulse

FORMATO: PSP **PRODOTTO:** SCEE



Il seguito di uno dei titoli più validi dell'intera line up della PSP si avvicina più veloce che mai, proponendo circuiti che sfidano la gravità e il solito mood psichedelico

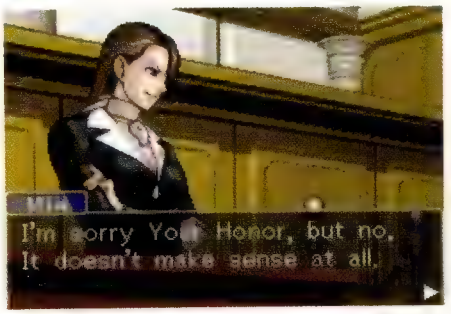
Nights: Journey Of Dreams

FORMATO: Wii **PRODOTTO:** SEGA

Un viaggio di coraggio e speranza, dice Sega. La speranza, diciamo noi, è che il Wii si conquisti un altro titolo solido come *Super Paper Mario* e non l'ennesimo mix di mini-giochi un po' insulsi

Phoenix Wright Ace Attorney: TaT

FORMATO: 360, PC, PS3 **PRODOTTO:** CAPCOM

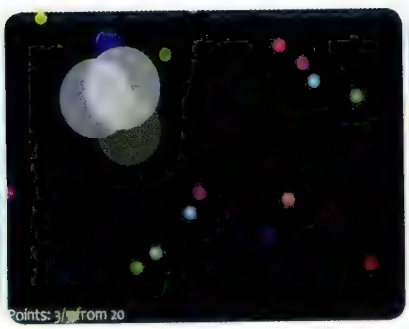


Cosa faceva Phoenix Wright prima di essere un avvocato? Risposta: l'imputato. Così decreta *Trials and Tribulations*, folle nuovo capitolo della saga sleeper hit che ha travolto l'Occidente

Beautiful Katamari

FORMATO: 360, PS3 **PRODOTTO:** BANDAI NAMCO

Il mondo di gioco si espande vertiginosamente mentre i caricamenti si riducono. Il gioco online sarà previsto in entrambe le versioni, che saranno identiche in quanto a qualità grafica



NET GAME DEL MESE

Boomshine

Uno dei primi successi del portale di Giochi in Flash Kongregate, *Boomshine* è tranquillo, gradevole, stimolante ed elegante: quasi tutto quello che non ci si aspetterebbe mai da un gioco con la parola "boom" nel titolo. La premessa è semplice. Un numero fisso di puntini colorati rimbalza per lo schermo. Avete a disposizione un'esplosione, che genera un cerchio che poi si restringe rapidamente fino a scomparire. Ogni puntino coinvolto nell'esplosione genera a sua volta un cerchio, dando potenzialmente il via a una reazione a catena: il vostro compito è di farne esplodere un certo numero. Il piacere deriva dal processo di tracciare la traiettoria dei punti (lo zen suggerisce che è sempre meglio cliccare dove non sono che dove sono) e dal gusto estetico. C'è una punta di *Electroplankton* nel modo in cui ogni punto genera una nota nell'esplodere e la visione dei cerchi che si creano e si sovrappongono è una gioia per gli occhi. Ma non solo: giocare a *Boomshine* significa anche fare una buona azione, perché Kongregate riserva una parte degli introiti pubblicitari agli sviluppatori dei giochi.

12+
www.pegi.info

TORNA L'AVVENTURA.
E LO FA ALLA GRANDE.

RUNAWAY 2

SCOPRI TUTTI I DETTAGLI SU WWW.FXINTERACTIVE.COM

Doppia DVD con la saga RUNAWAY al completo

Art book con i disegni originali del gioco

Manuale completa e sistema di indizi interattivo

19'95€

FX

Hype

Le uniche anteprime che ne sono libere

I più attesi da Game Pro

Little Big Planet

Le parole di Reggie Fils-Aime sono state "Complimenti a Phil Harrison, è arrivato prima di noi: è un progetto che ci interessava molto. Abbiamo detto tutto no?
PS3, SCEA

Super Smash Bros. Brawl

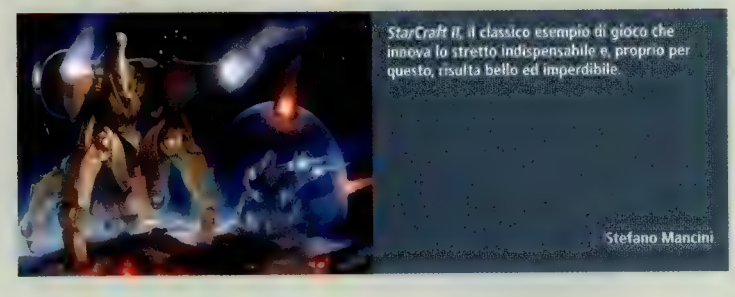
Una mastodontica enciclopedia di personaggi Nintendo, una grafica che mostra cosa sa fare il Wii, un gioco che promette di essere ipnotico. E poi Snake. "It's show time!"
WII, NINTENDO

Too Human

Nessuno capisce questo gioco e la sua grandezza. Quando risulterà evidente, sarà bello dire (di nuovo) di essere stati gli unici a saperlo da subito
360, MICROSOFT

Largo alla sperimentazione

Idee utopistiche, futuriste e un po' cyberpunk



StarCraft II, il classico esempio di gioco che innova lo stretto indispensabile e, proprio per questo, risulta bello ed imperdibile.

Stefano Mancini

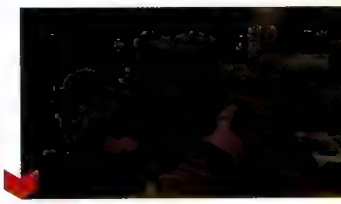
Osservando le centinaia di progetti all'orizzonte, non mi viene altra parola in mente che "sperimentazione", per descrivere meglio il futuro dell'intrattenimento. Dopo un lungo periodo di stallo, i generi si stanno profondamente fondendo fra loro, e questa fusione è stata amplificata dalla nuova generazione di console e dal loro innesto sulla rete, che ha permesso al videogioco di spezzare i vincoli che prima lo legavano, liberandosi verso concetti più ampi e inesplorati. Addio ai generi? Naturalmente no, ma la contaminazione (e l'esempio più calzante viene da un brand come *GTA*, versione *San Andreas*) sembra essere la strada più giusta e prolifica, come sanno bene persone del calibro di Justin Hall. Il piccolo genio americano potrebbe aver cambiato per sempre i MMORPG, trasformandoli in MMORPGP, dove la P sta per passive. Grazie a un plug-in per Firefox, infatti, controllare le previsioni del tempo o scaricare un filmato da YouTube significherà far salire di livello il vostro personaggio, tutto senza premere un tasto. Pensate per un istante all'utilizzo di un plug-in di questo calibro su *World of WarCraft*.

L'imperativo, inoltre, sta diventando giocare sempre e comunque, e soprattutto farlo insieme; ulteriore prova viene da annunci come quello di Miles Jacobson, di Sport Interactive Studios, pronto a spostare per intero la serie *Football Manager* verso il mondo online. Anche la percezione del videogioco stesso sta cambiando radicalmente e, diciamolo, l'apripista stavolta non si chiama più PlayStation, ma Wii. Il carisma della macchina Nintendo ha il merito di aver eliminato quel muro invalicabile che risponde al nome di joypad, abbattendo ogni imbarazzo e arrivando direttamente nelle case di ogni italiano, nonni compresi. Il futuro passerà soprattutto nei movimenti naturali del nostro corpo, addirittura abbandonando la diversificazione delle fasce di età e inglobando tutti e tutto all'interno di un *mass entertainment*.

Il mondo dei videogiochi, tuttavia, è allo stesso tempo fatto di regole antiche, che sembrano non poter cambiare; me ne sono accorto visionando un filmato di un uomo munito di sigaro e tuta spaziale che, guardando fisso al centro dello schermo, ha detto: "Hell, it's about time."

In quel preciso istante, l'innovazione poteva tranquillamente non esistere più.

024 **Forza Motorsport 2**
360



026 **Medal of Honor: Airborne**
360, PC, PS3

028 **Colin McRae: DIRT**
360, PC, PS3

029 **Overlord**
360, PC

030 **FlatOut Ultimate Carnage**
360

031 **Stuntman: Ignition**
360, PS2, PS3

032 **Resident Evil: The Umbrella Chronicles**
WII

032 **Resident Evil 4 Wii**
WII

033 **Kyotaro Nishimura Suspense**
DS

033 **Moero! Nekketsu Rhythm Damashii Osu! Tatakae! Ouendan 2**
DS

034 **I Pirati dei Caraibi: Ai Confini del Mondo**
360, PS2, PS3, WII

035 **Monster Hunter Frontier**
PSP, PC

036 **TimeShift**
360

036 **Heist**
360, PC, PS3

037 **Ninja Gaiden: Dragon Sword**
DS

037 **Wii De Yawaraka Atama Juku**
WII

FORMATO: **360**
PRODOTTO: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **TURN 10**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **GIUGNO**

Forza Motorsport 2

Microsoft punta all'evoluzione piuttosto che alla rivoluzione con un aggiornamento del suo simulatore di guida

È stato definito la risposta di Microsoft a *Gran Turismo*, ma *Forza Motorsport* (2005) ha sempre percorso il suo sentiero nel campo dei simulatori di corse. Confezionato con idee interessanti e ben implementate, si è conquistato una schiera di appassionati grazie al suo stile di guida frenetico ma decisamente simulativo; attraverso utili caratteristiche, come gli indicatori di frenata e l'aiuto guida, l'esperienza *Forza* si presentava intensa e accogliente.

I fan saranno quindi lieti di sapere che *Forza Motorsport 2*, più che una reinvenzione, è un aggiornamento sul modello del predecessore: gli indicatori di frenata torneranno inalterati, come anche le penalità sul giro per tamponamenti, danni e "gite" fuori pista. Ancora una volta, l'obiettivo è quello di stimolare un comportamento più realistico da parte dei giocatori, nonostante si possa trascurare il modelling dei danni: uno scontro a tutta velocità non renderà inutilizzabile il vostro veicolo (a meno che non giochiate nella modalità "simulazione"), e spingendo sull'acceleratore raramente finirete in testacoda. I danni ai modelli delle auto sono sensazionali ma non dettagliati quanto quelli visti in *Colin McRae: DIRT* (pagina 30); comunque, paraurti e specchietti retrovisori si staccheranno e cadranno a terra come rottami rimanendo sul tracciato per tutto il resto della gara.

Per ricordarci che questo è un simulatore, è stata introdotta un'opzione di telemetria in-race per chi vuole spingere le prestazioni

Il comparto fisico di *Forza 2* fa sembrare la guida instabile anche nelle categorie più basse e con tutti gli aiuti guida attivati: le risposte visive, sonore e del rumble sono pulite e sensibili e così è semplice capire cosa fa ogni ruota. Sebbene l'elevato e costante framerate abbia contribuito notevolmente, l'ottimo risultato raggiunto è dato soprattutto dall'incredibile comparto sonoro, che cattura ogni minimo rumore proveniente dal motore. Poi, giusto per ricordarci che questo è principalmente un simulatore, è stata introdotta un'opzione di telemetria in-race che ci mostra schede dettagliate riguardo sospensioni e ruote, calore dei pneumatici e pressione, per chi vuole spingere le prestazioni della propria auto verso la perfezione.

Il già notevole roster del primo *Forza* (231 auto) è stato ulteriormente aumentato fino a 310 vetture, e ognuna di esse può essere personalizzata attraverso modifiche alla carrozzeria, tuning e adesivi; *Forza 2* offre una lunga serie di opzioni per ritoccare la carrozzeria e un ottimo tool per disegnare le proprie aerografie. Sono proprio le opzioni di tuning che meglio mostrano lo sviluppo di *Forza 2* rispetto al capitolo originale: i giocatori, attraverso la modalità online, potranno ora scambiare le proprie auto personalizzate in cambio di denaro da usare nel gioco, e ogni auto presenterà una lista con tutti i piloti e le statistiche.

La funzione per scattare foto è identica a quella di *PGR3* (sopra): nonostante la modellazione dei danni sia notevole, risulta però ridotta in lontananza

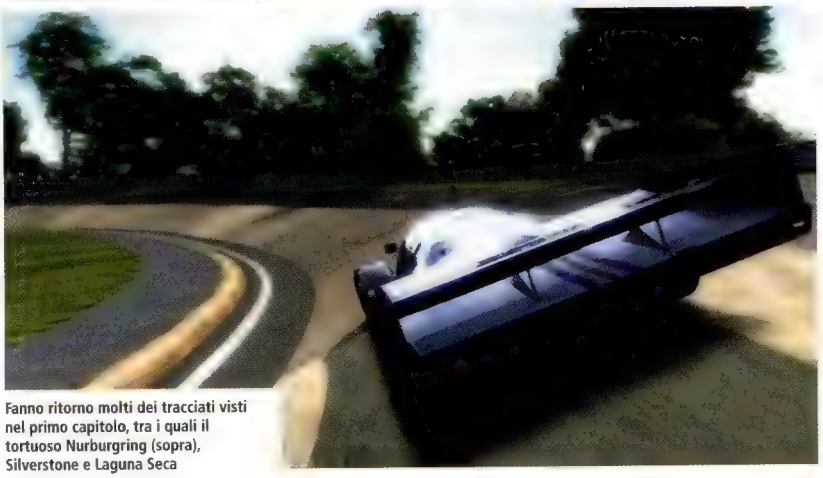
Le gare di classe minore regalano il brivido del "testa a testa" e del costante pericolo di tamponamento; le penalità dovute allo scontro con altri piloti sono quindi un ottimo deterrente

L'opzione Drivavatar del primo *Forza* è stata eliminata: potrete comunque ingaggiare diversi piloti affidati alla CPU per guidare al vostro posto

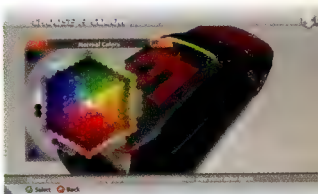
Oltre che attraverso la vendita o l'acquisto di auto, Turn 10 ha inserito un paio di altri modi per mostrare i propri oggetti di orgoglio; naturalmente vi è una modalità di corse online, che presenta una variante per i clan denominata Car Clubs e che protegge i giocatori da fastidiosi intrusi. Gran parte della componente online ha beneficiato dell'esperienza fatta da Microsoft con *PGR 3*. In effetti, lo sviluppatore di *PGR*, Bizzarre Creations, ha prestato a *Forza* anche un altro modo per mostrare i propri gioiellini: il kit di photo-taking. Funzionando pressappoco alla stessa maniera di quanto visto in *PGR 3*, l'opzione di cattura delle foto è disponibile ogniqualvolta si mette il gioco in pausa; i giocatori avranno poi la possibilità di visualizzare e scaricare le proprie foto dal sito di *Forza*, proprio come facevano con quello di *PGR*.

Il gioco in singolo, che comprende la modalità Carriera e quella Arcade, è veramente completo ma c'è poco di cui parlare. La prima è la classica modalità "guadagna e acquista", attraverso eventi specifici per il livello del pilota e dell'auto; l'Arcade offre invece una serie di 15 corse da esibizione e 25 gare a tempo con vetture predefinite.

Con l'assenza di un vero rivale nel campo dei simulatori di corse su console, *Forza 2* saprà certamente imporsi ed è difficile che qualcosa possa andare storto durante lo sviluppo.



Fanno ritorno molti dei tracciati visti nel primo capitolo, tra i quali il tortuoso Nurburgring (sopra), Silverstone e Laguna Seca



Colori propri

Il sistema di decorazione delle auto di *Forza 2* è migliorato rispetto all'originale. Una serie di aerografie predefinite può essere applicata grazie a diversi effetti e con più di 4000 strati di colore per ogni auto. Un migliaio di decorazioni può essere applicato a ognuna delle due facciate laterali, 500 a ogni paraurti e 100 all'alettone, per non parlare di cofano, bagagliaio e tettuccio. Il tutto si annuncia abbastanza flessibile da garantire ai giocatori ottimi risultati.

FORMATO: **360, PC, PS3**
PRODOTTO: **EA**
SVILUPPO: **EA**
ORIGINE: **US**
USCITA: **SETTEMBRE**

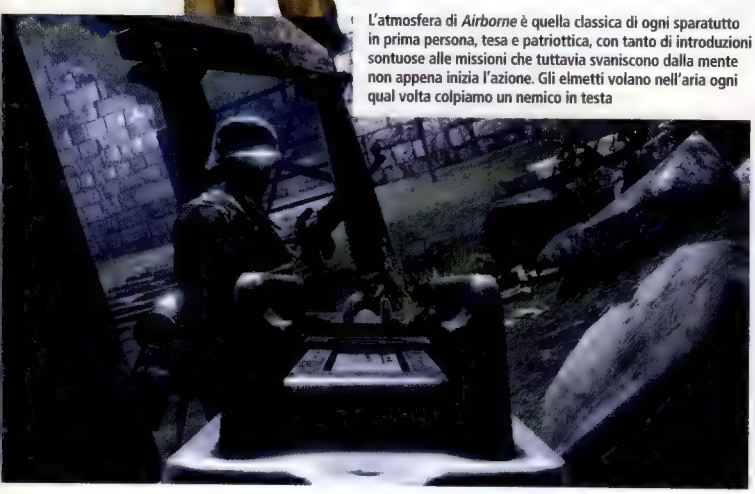
Medal Of Honor: Airborne

Un nuovo punto di vista per la travagliata serie di EA, con i suoi pregi e i suoi difetti

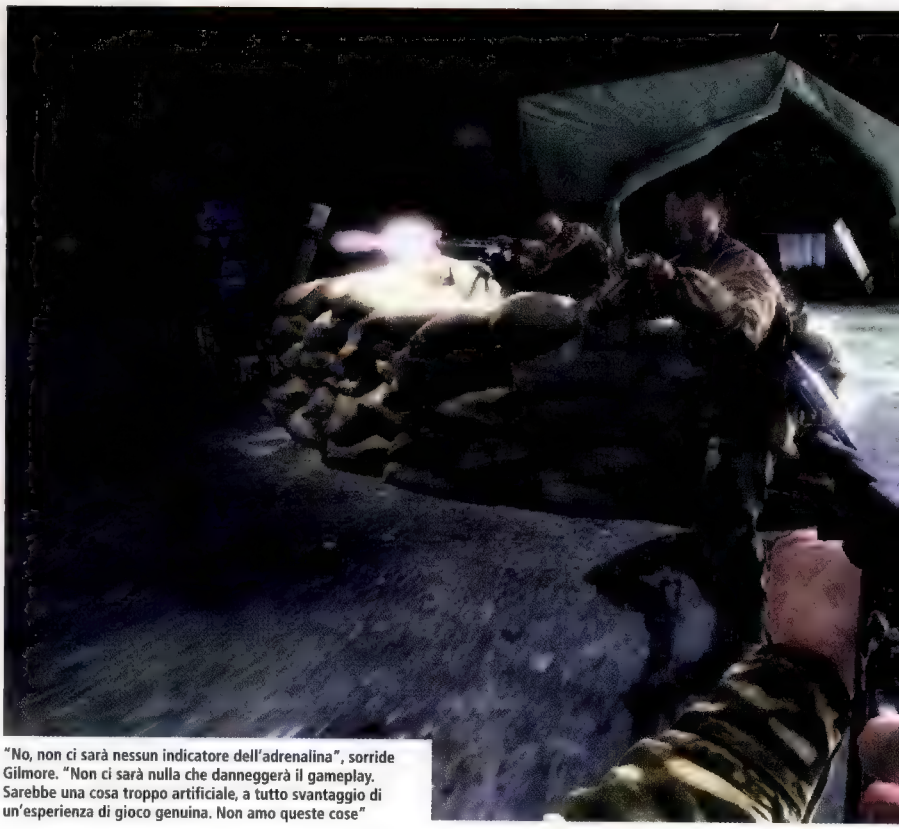
Nessun salto temporale: lo scenario di *Airborne* è quello che da sempre contraddistingue *Medal Of Honor*. La fisica dei personaggi, però, in questo episodio sembra decisamente più convincente, complici ottime animazioni

La perdita di popolarità e di pubblico della serie di *Medal Of Honor* deve essere uno dei peggiori incubi di EA. Da quanto *Allied Assault* è "sbarcato" sulle spiagge della Normandia, la serie ha perso attrattiva ad ogni campagna successiva, come se quel momento di omaggio morboso (a dir la verità più a Salvate il soldato Ryan che ai veterani del D-Day) si sbiadisse pian piano nel tempo. In parole povere, la serie ha sparato le sue cartucce cinque anni fa, ed è stata portata avanti fino ad oggi cercando di sfruttarla il più possibile, con le evidenti conseguenze.

Ma come il produttore **Patrick Gilmore** ci spiega, *Medal Of Honor: Airborne* non è semplicemente un nuovo episodio del medesimo filone: "Quando sono tornato in Electronic Arts sinceramente non volevo essere coinvolto in questo progetto, ma quando abbiamo iniziato a parlarne mi sono reso conto che c'era ancora molta carne da mettere sul fuoco. Il franchise ha infatti genericamente esteso il tema di fondo alla seconda Guerra Mondiale, ed è stato molto eccitante poter di nuovo focalizzare l'attenzione su qualcosa di più preciso." Un livello di gioco in *Airborne* è come quello di qualsiasi altro sparatutto in prima persona, un'area ben definita piena di oggetti, strutture e personaggi, circondata da un orizzonte artificiale: la differenza è nel luogo di partenza. Infatti in *Airborne* saremo catapultati "sopra" al livello, con una buona manovrabilità del nostro paracadute, che ci permetterà di raggiungere qualsiasi punto a nostro piacimento, dai tetti alle piazze delle città.



L'atmosfera di *Airborne* è quella classica di ogni sparatutto in prima persona, tesa e patriottica, con tanto di introduzioni sontuose alle missioni che tuttavia svaniscono dalla mente non appena inizia l'azione. Gli elmetti volano nell'aria ogni qual volta colpiamo un nemico in testa

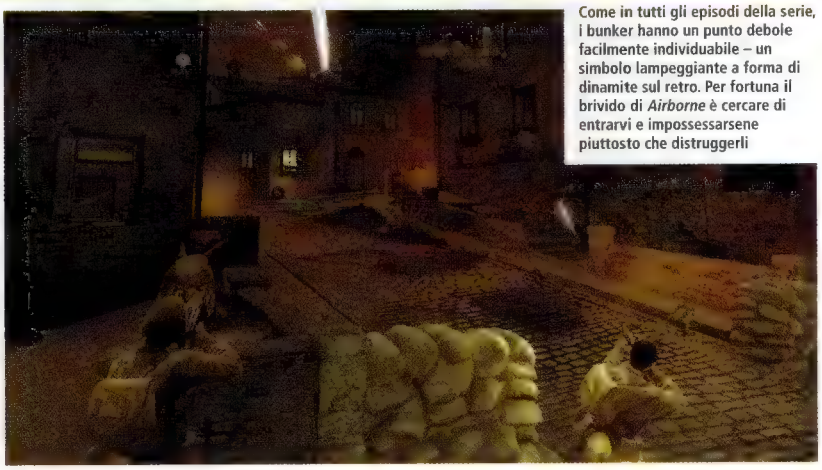


"No, non ci sarà nessun indicatore dell'adrenalina", sorride Gilmore. "Non ci sarà nulla che danneggerà il gameplay. Sarebbe una cosa troppo artificiale, a tutto svantaggio di un'esperienza di gioco genuina. Non amo queste cose"

Le truppe degli Alleati e delle forze dell'Asse si scontrano in battaglia, e a noi sta la scelta di affrontare a viso aperto il nemico per raggiungere il nostro obiettivo, oppure adottare un approccio più tattico.

"Quando presentammo l'idea dell'approccio non lineare quasi tutti i game designer ci risposero: "Non siamo in grado di gestirlo", afferma Gilmore. "Il loro errore era pensare ancora in termini di eventi programmati, ed è ovvio che non era possibile usare degli script per il nostro progetto. Per questo motivo abbiamo iniziato a studiare i metodi utilizzati realmente per controllare il campo di battaglia, inserendo quelli che definiamo differenti livelli di minaccia, ovvero sarà quasi impossibile espugnare i fortini nemici con un assalto lampo, e durante la lavorazione ci siamo resi conto che alla base di tutto ciò c'è una struttura veramente

Decideremo di scegliere l'assalto a viso aperto per raggiungere il nostro obiettivo, oppure cercheremo di penetrare silenziosamente per un attacco più tattico



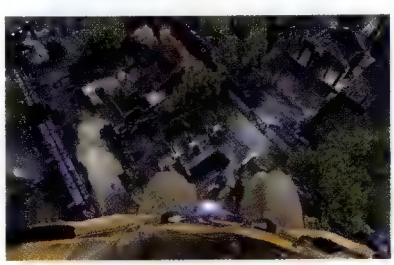
Come in tutti gli episodi della serie, i bunker hanno un punto debole facilmente individuabile – un simbolo lampeggiante a forma di dinamite sul retro. Per fortuna il brivido di *Airborne* è cercare di entrarvi e impossessarsene piuttosto che distruggerli

Pronti a combattere

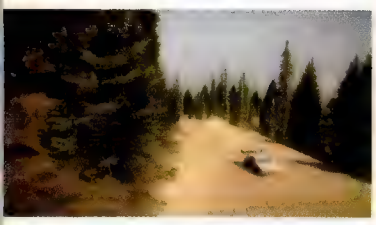
L'operazione Market Garden, ovvero il tentativo di Churchill di fare breccia nella Germania nazista, può essere considerata l'Omaha Beach di Airborne. Gli aerei hanno sostituito le navi, la contraerea i carriarmati, e come sempre solo un piccolo battaglione di soldati è riuscito a sopravvivere durante l'assalto. Il livello dedicato all'Operazione Neptune è ancora incentrato sul D-Day mentre l'Operazione Varsity si sviluppa fino alla fine della guerra stessa. L'apice dell'esperienza di gioco sarà l'assedio alla contraerea di Berlino, gigantesche torri che rendevano il cielo sopra la città praticamente impenetrabile. Ogni missione sarà come sempre accompagnata dalle sagge parole di Ben Franklin e altri, con un unico filo conduttore, ovvero la capacità di uomini comuni di fare cose straordinarie.

complessa. Non può ovviamente mancare l'iron sight della mitraglietta Thompson, senza ombra di dubbio il simbolo dell'intera serie, ma questa volta c'è anche qualcosa di nuovo. Dopo la sua introduzione in *Medal Of Honor: Vanguard*, anche *Airborne* usa un particolare sistema di controllo che sfrutta gli stick analogici per modificare la nostra postura. Un metodo sicuramente molto intuitivo ed efficace. Basta infatti premere il grilletto e tenere premuto indietro lo stick per accovacciarsi e muoverlo a destra o a sinistra per inclinare la visuale per prendere la mira nascosti dietro a un muro. Lo stesso *Vanguard* implementava il lancio con il paracadute, ma Gilmore nega che si sia trattato di una sorta di campo di prova in attesa di inserirlo in *Airborne*. "*Vanguard* e *Airborne* condividono temi simili perché sono stati sviluppati in contemporanea," continua Gilmore, "ma *Vanguard* era un titolo decisamente più lineare. È vero, aveva molti più spazi aperti e nemici rispetto a qualsiasi titolo della serie di *Medal Of Honor*, ma dal punto di vista del game design era ancora legato alle dinamiche di passaggio da un punto A a un punto B. Del resto era facile intuire quando si stava per entrare nel vivo dell'azione."

Ispirata da quanto visto in *F.E.A.R.*, l'intelligenza artificiale di *Airborne*, sulla quale Gilmore spende parole d'elogio, sembra essere così elaborata e complessa da garantire un alto livello di sopravvivenza dei soldati virtuali, pronti a dare filo da torcere al giocatore. Non resta che vedere se il titolo sarà in grado di non tradire le aspettative, dimostrando sul campo l'effettiva qualità dell'IA. Il livello della sessione demo può essere descritto in due parole: assordante e frenetico. Assolutamente appropriato se l'intento è simulare il trauma da bombardamento, decisamente meno piacevole per il mal di testa che potrebbe provocare. Per fortuna ci sarà una sorta di intervallo per "riposarsi", fornito dalle scene di intermezzo realizzate con il motore del gioco e i briefing delle missioni. A nostro avviso *Airborne* non avrà lo stesso impatto sulla comunità dei giocatori avuto in passato da *Allied Assault*, unico "colpevole" del proliferare di così tanti giochi dedicati alla seconda Guerra Mondiale nel genere degli sparatutto in prima persona. Del resto non è facile attirare l'attenzione con tutti i titoli che sono stati sviluppati, e ad essere sinceri i nostri timpani hanno già sofferto troppo per tornare nuovamente sul campo di battaglia. Ma questo è un gioco diverso da tutti gli altri, un gioco non lineare, difficile da prendere per il verso giusto. Forse da questo punto di vista rappresenta tutto ciò che la serie *Medal Of Honor* non è stata, ma al contrario ciò che sarebbe dovuta essere.



Texture ed effetti di luce sono assolutamente di alta qualità, e gli shader fanno il loro dovere, evitando texture slavate. Il motore grafico è in grado di gestire un elevato livello di dettaglio con un orizzonte molto elevato, anche se gli ambienti sono momentaneamente poco interattivi: ben poco può essere distrutto.



Molti titoli esaltano l'orizzonte per mantenere alto l'impatto visivo, ma i tracciati di *DIRT* sono talmente curati da restare spettacolari anche quando la visuale è ostruita dagli alberi che sfrecciano ai lati del tracciato

Colin McRae: DIRT

Le console di ultima generazione provano finalmente le emozioni di un vero rally?

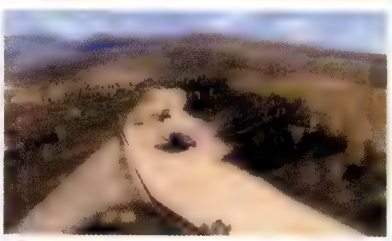
FORMATO: **360, PC, PS3**
PRODOTTO: **CODEMASTERS**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **2007**

Un piacere per gli occhi

Sebbene il gioco offra diversi tipi di visuale, le variazioni del manto stradale, le dinamiche dei tracciati e il comportamento delle sospensioni inducono a scegliere la visuale in terza persona, che lascia più spazio a informazioni visive cruciali quali la conformazione della strada e lo spazio di manovra, fondamentali quando affrontate situazioni quali curve ai limiti in controsterzo. Le altre inquadrature non andranno comunque sprecate, essendo tutte disponibili durante i bellissimi replay delle gare, accompagnati da musiche sempre molto piacevoli. Una novità forse di minor rilievo ma comunque non meno gradita.

Uno dei problemi di sempre, per tutti i titoli di simulazione di corsa, è come distinguersi dalla concorrenza una volta che tutti hanno raggiunto la massima fedeltà grafica consentita da una determinata generazione tecnologica. Mentre *Forza* ha scelto di puntare sui contenuti personalizzati creati dagli utenti per dare maggiore longevità al gioco, altri titoli, come quelli della serie *TOCA*, si sono discostati dalla via della specializzazione, inserendo quanti più tipi di categorie possibili di auto nella speranza di attirare un pubblico più ampio. La serie *Colin McRae*, invece, ha avuto sempre il vantaggio, rispetto agli altri, di saper offrire un'esperienza di gioco del tutto unica, a cominciare dalla sua impostazione a tappe, che lo differenzia dalle gare di gruppo e dalla monotonia del conteggio dei giri di pista. Detto questo, il franchise di *McRae* ha comunque imboccato una nuova direzione, introducendo un maggior numero di veicoli off-road e di competizioni. Con *DIRT*, Codemasters ha confezionato un prodotto più accessibile e volutamente lontano dal realismo assoluto e spesso frustrante fin qui perseguito.

Le modalità rally sono eguagliate per numero dalle sfide testa a testa, ed è proprio in queste ultime che lo scostamento dal realismo si fa più palpabile. Nel Rally Raid, ad esempio, che vede diversi concorrenti in pista, si incoraggia un tipo di guida aggressiva con curve fatte appoggiandosi sull'avversario, cosa che un fedele sistema di danni non consentirebbe. Lo stesso dicasi per alcune gare in solitaria, durante le quali serve più di qualche deviazione per campi prima di mettere KO il proprio veicolo. Su questa filosofia si basa anche il Championship Off-Road Racing, un'adrenalinica gara di buggie che aggiunge colore e varietà al gioco.



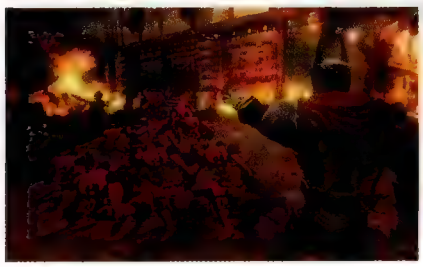
Come nei capitoli precedenti, il co-pilota è fondamentale e in questo le indicazioni vocali di *DIRT* sono sufficientemente varie da non annoiare troppo. Vorremmo poter dire lo stesso delle spiegazioni vocali relative alle opzioni del peraltro bellissimo menu

È un bene che *DIRT* si discosti in parte dal totale realismo dei suoi predecessori, perché lo stile di guida aggressivo degli avversari, sempre pronti a regalarvi sportellate e spinte, renderebbe le gare davvero molto brevi

Sotto allo sfavillio della grafica e delle nuove caratteristiche, comunque, resta lo stesso nucleo caratterizzante la serie, quell'approccio "solo tu e la strada" proprio del rally più puro, messo in mostra dalla grande cura riposta nella realizzazione delle strade stesse.

I tracciati sono vari, impegnativi e, come potete immaginare, molto belli da ammirare. Quel che però sorprende davvero è l'audio, davvero fantastico. Il rumore dei ciuffi d'erba che frustano le fiancate dell'auto e quello della ghiaia che sbatte sotto il pianale creano un effetto di coinvolgimento tale da rendere le gare in solitaria divertenti almeno quanto quelle con altri avversari.

Ora che si avvicina un fronte di bassa pressione carico di giochi di corse che rischiano di pioverci addosso di qui a breve, *DIRT* sa osare di essere diverso. Mentre la massa pone i veicoli al centro di tutto, Codemasters tratta con pari importanza i tracciati, veri avversari del giocatore. E chissà, forse questa potrebbe essere la chiave che permette alla serie di restare in pole.



All'inizio, la vostra torre è poco più di un rudere, ma i servi presto la riporteranno alla sua oscura gloria, aggiungendo nuove sezioni. La sua forma finale dipenderà dalle scelte più o meno malvagie che compierete

Overlord

Dove il fantasy rivive e il giocatore indossa i panni del principe del male

Uno dei primi upgrade per i vostri servi è un improvvisato elmetto-zucca, buffo ma efficace contro le pietre lanciate dai nani. Per crearli avrete il gusto di distruggere interi raccolti di zucche

FORMATO: **360, PC**
PRODUTTO: **CODEMASTERS**
SVILUPPO: **TRIUMPH STUDIOS**
ORIGINE: **OLANDA**
USCITA: **GIUGNO**

Potrebbe non sembrare, ma *Overlord* è il successore spirituale di *Pikmin*. Gli elementi chiave del gioco, infatti, sono pressoché identici: attraverso un signore del male, controllerete una crescente schiera di accoliti al vostro servizio. Anche la struttura di gioco è simile. Tuttavia l'ambientazione fantasy e lo humour del gioco aggiungono divertimento al fatto di interpretare il cattivo. Dopo la parziale delusione di *Evil Genius*, sembra arrivato il momento di rispolverare il mantello scarlatto, arricciarsi i baffi e affinare la classica risata da Dottor Male.

Elfi, nani e simili sono tutti nel calderone, ma la sensazione è che, dopo il rigoroso approccio fantasy della serie di *Age of Wonders*, il team Triumph si sia svincolato dagli schemi e possa ormai catturare anche i più convinti detrattori di Tolkien, grazie a sapienti rivisitazioni del genere.

Il gioco inizia durante gli anni del vostro risveglio, dopo la sconfitta subita contro i classici sette eroi. Questi, però, ormai corrotti, incarnano i sette peccati capitali; si va dalla lussuria del cavaliere alla golosità del mezzo-uomo. Anche il mondo riflette il loro declino: è infatti un luogo privo di eroi in grado di opporsi a voi, il che solleva un'interessante prospettiva... che la vostra tirannia possa essere migliore della precedente situazione! Le vostre scelte (rimanere con la vostra fedele partner o optare per sua sorella?) determineranno il vostro grado di corruzione: seminando costantemente il male, la vostra armatura diverrà nera e acuminata e la vostra torre un'oscura fonte di dannazione.

Per quanto il signore supremo sia divertente da impersonare, le vere star sono i servi: combattenti marroni, assassini verdi, nuotatori e guaritori blu e sputafuoco rossi. Comincerete con poche truppe, ma, con l'aumentare della vostra malvagità, potrete arrivare a comandare fino a 50 servi, da muovere in gruppo o tramite waypoint sensibili al contesto. I nemici che affronterete richiedono tattiche diverse: abbiamo visto un gigante di roccia che il signore attirava verso di sé prima che gli assassini uscissero dai nascondigli e lo pugnalassero alle spalle. Potrete lanciare diversi incantesimi per dare manforte, ma solo in condizioni estreme dovrete sporcarvi le mani. Alla fine del combattimento o del saccheggio, con vostra soddisfazione, vedrete i lacché raccogliere per voi oro e forza vitale, e per se stessi qualsiasi arma e armatura lasciata cadere dai nemici, dal vestito di una dama all'ascia di un nano.

L'animazione e le azioni delle piccole creature sono il loro punto di forza: correranno felici come lemming ovunque li indirizziate, trucidando, mutilando e derubando freneticamente, per poi tornare da voi come cagnolini. Mandarli a uccidere e depredare i contadini diventa così un vero spasso. I servitori possono essere usati anche in altri modi, come per ricostruire la torre danneggiata (proprio come avveniva per la nave di Olimar in *Pikmin*), che vi attribuisce caratteristiche uniche.

Menzione speciale va ai giullari, che vi seguono per tutta la torre cantando le vostre gesta: "Distruttore degli Elfi! Sfascia case!"

Sarete questo e altro, nel grande parco giochi che è il mondo di *Overlord*. Inoltre, l'aggiunta di diverse modalità online, dal massacro uno contro uno alla sopravvivenza in cooperativa, estendono la longevità del gioco, sebbene la campagna in single player sia di per sé completa e l'obiettivo della costruzione di un impero del male basti a mantenere alto il coinvolgimento. Non sarà certo ridefinito alcun genere, ma già solo lo humour dovrebbe bastare a garantirgli un discreto successo.

Inferno è uno degli incantesimi più devastanti a disposizione, in grado di decimare facilmente le abitazioni dei contadini: i lacché termineranno poi l'opera facendo a pezzi i sopravvissuti

Poteri illimitati

Uno dei comandi più comuni è gestito muovendo lo stick analogico destro. Potrete infatti dirigere le vostre orde sopra, sotto e attraverso quei luoghi che la vostra più ampia magnificenza non potrebbe altrimenti raggiungere. Vi servirà per risolvere piccoli enigmi (come abbassare un ponte) o per compiere carneficine. I vostri risponderanno rapidi, arrampicandosi e scalando il territorio senza restare bloccati negli angoli o cadere nei precipizi, e ciò è fondamentale per trovare tesori e finire le missioni. Il divertimento maggiore nell'interazione fra signore e servi resta comunque quello di far dar loro la caccia a un umano in fuga o distruggere una casa.

I tracciati sono vari e disseminati di oggetti da distruggere. Non che resti molto tempo per ammirare il panorama, considerato il livello di attenzione richiesto dal gioco. Ci si può rilassare solo durante i replay

L'attenzione riposta nel comparto grafico è esattamente quella che ci si aspetterebbe da un gioco di ultima generazione, con il parallax mapping che ricrea in 3D i solchi dei pneumatici nel fango e riflessi su qualsiasi superficie, pozzanghere incluse

FlatOut Ultimate Carnage

Sebbene segua a ruota il recente *FlatOut 2*, questo sequel pretende di avere una marcia in più

FORMATO: **360**
PRODOTTO. **EMPIRE INTERACTIVE**
SVILUPPO: **BUGBEAR ENTERTAINMENT**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **GIUGNO**

Quel qualcosa in più

A volte sono le piccole cose che fanno la differenza, e *Ultimate Carnage* ha diverse frecce al suo arco. Un utilissimo pulsante di reset consente di tornare subito in gara dopo un incidente, inoltre ogni evento può essere riavviato senza bisogno di caricamenti extra. La speranza è che altrettanta cura sarà stata riposta nel sistema di gestione dell'online, un versante che potrebbe decidere le sorti del gioco, almeno dal punto di vista del multiplayer.

Le traiettorie delle serie *Burnout* e *FlatOut* sembrano seguire percorsi simmetrici: da un lato Criterion, con l'ultima versione per PS2, ha riportato *Burnout* alle origini, escludendo le frivolezze della modalità Crash e la fisica da flipper degli ultimi episodi; dall'altra, *FlatOut Ultimate Carnage* promette invece un'overdose di distruzione in puro stile arcade, con una pioggia di folli minigiochi, puntando quindi a occupare lo spazio lasciato vacante dal contendente sopra menzionato.

Bugbear Entertainment, sviluppatore del gioco, sta in realtà puntando a realizzare un titolo molto vario, in grado di soddisfare sia i giocatori appassionati di corse che quelli in cerca di sana devastazione su strada. Piuttosto che perdere terreno su tutti i versanti nel tentativo di essere qualsiasi cosa, però, il gioco si aggrappa a una solidissima modalità carriera, in grado di accontentare anche chi non trova soddisfazione in una o più delle singole modalità di gioco presenti.

Come vuole la serie, è possibile scegliere fra tre classi di veicoli, ciascuna delle quali prevede un susseguirsi di trofei e di eventi facoltativi. Cosa ancora più interessante è che alla Bugbear hanno scelto di non rendere la modalità carriera troppo penalizzante. Non servirà infatti vincere una medaglia in ogni gara per andare avanti: basterà guadagnare punti e assicurarsi che, una volta sommati, siano sufficienti per raggiungere quanto meno il terzo posto nel roster finale.

L'aggiunta di un tabellone torna alquanto utile, aggiungendo una punta di tattica al gioco, perché vi aiuterà a individuare quali avversari sono in concorrenza diretta con voi per poi tentare di eliminarli. Ciascuno degli 11 avversari ha poi una IA propria, che gli dà uno stile di guida e un'identità unici. Inoltre, il livello di bravura è mediamente simile, allo scopo di equilibrare la competizione ed evitare di lasciarvi subito troppo indietro.

Se invece cercate un approccio più immediato, le Quick Race vi faranno tuffare subito nel vivo dell'azione, così come le altre modalità in stile arcade rappresenteranno delle valide alternative alla modalità Carriera. Ad esempio, la divertente e sadica Ragdoll Challenge ritorna in cinque varianti diverse, nelle quali dovrete sempre proiettare il vostro povero e martoriato alter ego attraverso il parabrezza indirizzandolo verso bizzarri obiettivi, come attraversare cerchi di fuoco o volare sul pelo dell'acqua come un ciottolo. Non mancano poi le modalità Destruction Derby, ora arricchita da vari power-up, e Challenge, un mini torneo misto fatto di gare e prove arcade. La bella notizia è che ciascuna modalità è disponibile anche in multiplayer, persino la Ragdoll Challenge, che vede tutti i giocatori competere simultaneamente, con gli altri che compaiono sullo schermo come fantasmi.

Per il solo multiplayer sono inoltre presenti due modalità esclusive: Hunter Derby, una specie di tag match molto brutale, e Head-On, nella quale si corre in pista contromano, provocando caos e distruzione nell'incrociare i piloti che transitano nel verso giusto.

In conclusione, non è detto che quest'ultimo *FlatOut* possa essere in grado di detronizzare, anche solo temporaneamente, *Burnout*, ma una cosa è certa: la barra in fatto di varietà e quantità di contenuti è stata ulteriormente alzata.

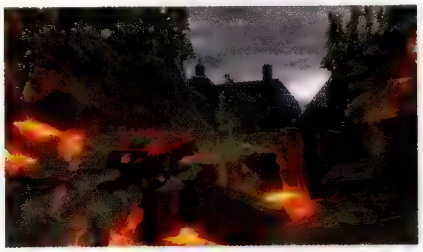
Bugbear ha trovato un giusto equilibrio fra realismo e divertimento: i veicoli corrono veloci sui tracciati, ma rispondono fedelmente ai controlli. Le 40 e più parti deformabili delle auto garantiscono un modello dei danni pienamente soddisfacente

FORMATO: **360, PS2, PS3**
PRODOTTO. **THQ**
SVILUPPO: **PARADIGM**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **SETTEMBRE**

Stuntman: Ignition

Acrobazia spettacolare da parte di Paradigm o un altro schianto al botteghino?

Sono disponibili più di 25 veicoli diversi, incluse auto sportive, camion, moto e hovercraft. Ripetere gli stunt su un'altra vettura aggiungerà varietà e, si spera, qualcosa di più di una differenza puramente estetica all'esperienza



I sei film rassomigliano molto ai blockbuster su cui sono basati. Non dovrebbe essere difficile riconoscere titoli come *Dante's Peak* o *Deep Impact*, anche se i nomi sono stati modificati

Guida all'ordine

Come accadeva nell'originale, le istruzioni del regista vengono trasmesse nel casco mentre si guida e indicano dove dirigersi e cosa fare una volta arrivati. Il funzionamento è sorprendentemente buono, considerati i decibel sprigionati dalle svariate esplosioni, ma è reso inutile dall'HUD del gioco. Sparse per tutto lo schermo si trovano icone gialle che mostrano l'esatta acrobazia da compiere e il luogo in cui eseguirla, offrendo gli stessi consigli dati dal regista ma eliminando molta della tensione costruita dall'ambiente. Certo, nel dopo-show ci si gode lo spettacolo libero da icone, ma si tratta di un senso di eccitazione che avrebbe dovuto essere sfruttato nel gioco vero e proprio.

Il concept iniziale di *Stuntman*, nel lontano 2002, era piuttosto forte: indossare i panni (e il casco) di un quotatissimo stuntman di Hollywood e sfrecciare lungo la sua carriera cinematografica, eseguendo tutte le supersoniche acrobazie automobilistiche per ciascuno dei sei film presenti nel gioco. Pubblicato al culmine del successo dei giochi di guida di Reflections dalle serie di *Destruction Derby* e *Driver*, *Stuntman* sembrò inizialmente un'irresistibile fusione dei due franchise summenzionati, il titolo perfetto per fare sfoggio del talento del team, per la prima volta al lavoro su tecnologia di nuova generazione. E così, nonostante i suoi difetti, l'originale *Stuntman* fu relativamente ben accolto, a prescindere dallo stile di gioco ripetitivo, dalla curva di difficoltà spaventosamente impietosa e dai continui caricamenti. I giocatori furono teneri con il gioco, entusiasmati dalle sue idee, dai drammatici replay contenuti nei trailer dei film e dalle aspettative in costante crescita che stavano creandosi attorno all'altro debutto di Reflections su PS2 allora in sviluppo: *Driver 3*.

L'originale *Stuntman* aveva insomma un senso. Ora, cinque anni in avanti, una generazione di console più in là e con un nuovo sviluppatore, la serie sta per essere riportata in vita. *Stuntman: Ignition* riprende e cerca di rinnovare l'idea base, senza però il tempismo dell'originale. Sfortunatamente, già a una prima occhiata è chiaro che *Ignition* inciampa non in una, ma in tutte le fosse del primo titolo.

Il problema è semplice: non ci sono tempi morti. Si prendano tutti i momenti migliori di qualunque action game con veicoli, li si unisca assieme e, fra le proprie mani, rimarrà proprio questo: una compilation di *highlights* svuotata di tutti i periodi di calma piatta necessari a far risaltare quelli più intensi. Lanciarsi attraverso ogni singolo disastro filmico è una faccenda piuttosto ingarbugliata, visto che si viene assaliti da pericoli che spuntano da ogni dove. Inoltre le indicazioni a schermo non sono d'aiuto, dato che non concedono margini d'errore e spesso lasciano il giocatore frustrato e confuso piuttosto che esaltato e carico di adrenalina. Bisogna ammettere, tuttavia, che la precisione implacabile dell'originale è stata smussata, e ora si possono commettere fino a cinque errori nello stesso percorso prima di essere sbattuti nuovamente all'inizio, ma la natura breve, nebulosa e lineare del gioco implica che un vero progresso non si avrà finché lo stesso stage non sarà stato ripetuto cinque o sei volte e conseguentemente mandato a memoria: l'ovvia conseguenza è l'assassinio sul nascere di qualsivoglia spiraglio di emozione e di tensione e il porre l'accento sulla concatenazione degli stunt e l'aumento del punteggio come unici motivi razionali per continuare a giocare.

In questo, *Ignition* cattura perfettamente un particolare aspetto del vero lavoro di ogni stuntman: la mancanza di ogni libero pensiero.

Ogni acrobazia portata a termine con successo è talmente spettacolare che non sfigurerebbe neppure in un vero film. È un peccato che il gioco in sé non offra le stesse emozioni

FORMATO: **Wii**
PRODOTTO: **CAPCOM**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2007**

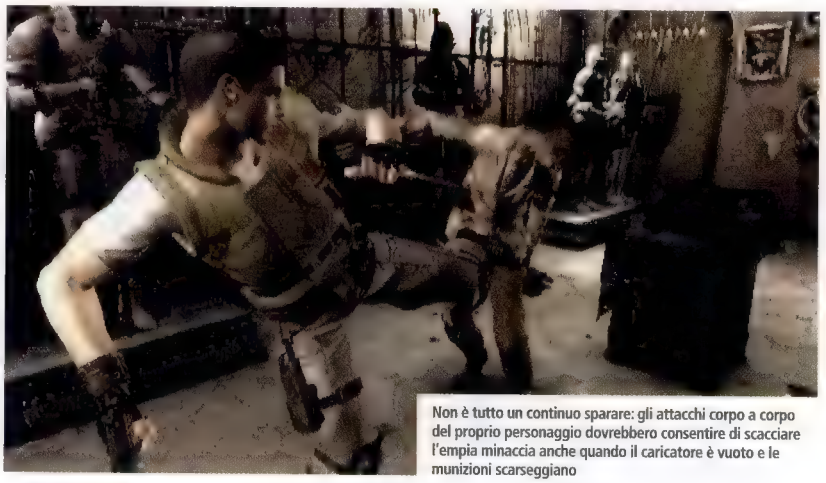
Resident Evil: The Umbrella Chronicles

Capcom si allontana ancora dall'horror a visuale fissa e a ritmo lento dei primi titoli e ripulisce schizzi e macchie rimasti nel plot

Sono state promesse alcune piccole aggiunte al bestiario del gioco, e anche l'arsenale sarà leggermente rimpolpato

Per quanto questo nuovo episodio della serie *Resident Evil* possa tornare sugli stessi luoghi dei suoi predecessori, è in virtù del sistema di controllo unico del Wii che dovrà necessariamente andare oltre il riciclo dei vecchi materiali. Annunciato originariamente durante la prima presentazione del Wii, solo ora diviene leggermente più chiaro come Capcom si muoverà nel revisionare la serie per la nuova piattaforma. Il risultato di questo periodo di gestazione si potrebbe definire un gioco in prima persona fortemente votato all'azione che, a prima vista, parrebbe avere più in comune con la serie *Resident Evil: Survivor per PlayStation* che con qualunque altro capitolo di *RE*: è un gioco che richiama più volte alla mente *House of the Dead*. Ma nonostante la libertà di movimento sia largamente limitata, *Chronicles* si discosta dai classici sparatutto su binari grazie all'inclusione di vari elementi adventure che saranno familiari a chi conosce la serie e che sottraggono periodicamente la prospettiva alla prima persona quando il proprio personaggio è coinvolto in una vasta azione di repulisti, un puzzle o una sequenza non interattiva. Nonostante queste modalità di interazione dall'aria familiare, il gioco ha anche un lato iconoclasta, e non solo perché l'onorata tradizione delle porte indistruttibili verrà spazzata via, letteralmente, da una pioggia di proiettili. Oltre a rivisitare vecchie ambientazioni in una nuova prospettiva, *Chronicles* promette di far luce su tutti i misteri rimasti, fornendo un quadro completo dell'ascesa e del declino di Umbrella Corporation e conducendo infine il giocatore nei meandri inesplorati del quartier generale della società. Risulta tuttavia improbabile riuscire a scoprire altro sulla natura delle rivelazioni contenute nel gioco almeno fino alla pubblicazione del trailer completo, che dovrebbe essere allegato al titolo di cui vi parliamo qui sotto.

Sfidando sfacciatamente i tabù della saga, *Umbrella Chronicles* snellisce il passaggio tra ambiente e ambiente permettendo al giocatore di aprirsi varchi a suon di proiettili attraverso quelle stesse porte che usavano scandire i progressi di gioco



Non è tutto un continuo sparare: gli attacchi corpo a corpo del proprio personaggio dovrebbero consentire di scacciare l'empia minaccia anche quando il caricatore è vuoto e le munizioni scarseggiano

FORMATO: **Wii**
PRODOTTO: **CAPCOM**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **31 MAGGIO**

Resident Evil 4: Wii Edition

Riuscirà Capcom a persuaderci che in questa edizione c'è qualcosa in più dell'opportunità di dare una fugace occhiata a *Umbrella Chronicles*?

Con un *Resident Evil* fatto su misura per Wii già in corso d'opera (vedi sopra), i cinici potrebbero vedere in un adattamento Wii di *RE4* un ben magro espediente per far soldi. Indubbiamente, quegli stessi cinici si chiederanno se una versione Wii possa essere meno necessaria di quanto non sia, dato che l'edizione GameCube è compatibile con la nuova console (almeno finché si possiede il controller originale). Ma ciò che scoprirebbero ben presto è che il reperimento di una copia dell'ormai rarissimo originale potrebbe rivelarsi in sé un'impresa epica. E per chi è riuscito a perderselo la prima volta, l'eccezionale qualità del gioco rifulge oggi tanto quanto allora. Né si tratta di una semplice conversione: come l'edizione PS2, includerà le missioni extra in cui si interpreta l'agente Ada Wong, e il sistema di controllo è stato ovviamente revisionato per Wii allo scopo di sfruttare il sensore di movimento nelle scene d'azione. Ciò che senza alcun dubbio l'arrivo di questo gioco su Wii dimostra maggiormente è quanto gravi siano le lacune della console in fatto di esperienze di gioco davvero consistenti. Non sarà rappresentativo della filosofia che sta alla base della macchina, ma l'avvento di *RE4* su Wii chiarirà probabilmente agli attuali contendenti (i *Red Steel*, i *Rival Swords* e qualunque altra cosa a parte *Twilight Princess*) quanto essi siano carenti in ambizione e dimensioni. Se non altro, è la perfetta espressione di quanto sia radicale il Wii: riuscite a pensare a un'altra console di successo il cui gioco visivamente più bello sia vecchio di 2 anni e sviluppato per la precedente generazione hardware?

Mirare, quantomeno, dovrebbe risultare più intuitivo e, ai livelli di difficoltà più bassi, ciò sarà reso ancor più semplice dal mirino laser col quale potrete centrare la testa dei nemici anche da grandi distanze

La ministoria extra in cui si vestono i panni di Ada Wong dona l'opportunità di sperimentare un paio di nuove armi interessanti ed esplora più in profondità alcuni nodi della trama, tra cui i legami dell'agente con Wesker

FORMATO: **DS**
PRODOTTO: **TECMO**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **AUTUNNO**

Kyotaro Nishimura Suspense

Lanciata all'inseguimento di *Hotel Dusk*, Tecmo affila il pugnale sul genere giallo-mistery

Vista l'accoglienza con cui la critica ha salutato *Trace Memory* e le vendite fenomenali di *Hotel Dusk*, decollato a 200.000 copie in poche settimane, era solo una questione di tempo, probabilmente, prima che i pesi massimi cominciassero a pescare per tirar fuori altri titoli dello stesso tipo. Poco desiderosa di gettarsi allo sbaraglio in un nuovo genere, Tecmo ha assoldato il famoso scrittore di romanzi mistery Kyotaro Nishimura, una prova della rapida promozione dei giochi investigativi da mercato di nicchia a genere commerciale. La story mode cuce assieme tre casi distinti che richiedono metodi di deduzione diversi ma che infine vanno a intrecciarsi in una trama unica. Lo schermo superiore del DS mostra il luogo in cui ci si trova, mentre lo schermo inferiore visualizza gli oggetti chiave, che possono essere esaminati singolarmente. Resta da vedere se la trama di *Suspense* origini effettivamente da Nishimura in persona o se si tratti soltanto di un furbo esercizio di branding. Comunque sia, la presenza autoriale di Nishimura è decisa a rendersi nota al giocatore: in quella che potrebbe essere considerata una caratteristica poco ortodossa per un gioco di questo tipo, Nishimura apparirà come una caricatura in stile manga allo scopo di dispensare suggerimenti e aiuti. Suona egocentrico fino ad essere sconcertante, in tutta onestà, e al contrario del Professor Kawashima di *Brain Training*, allegramente incorporeo, Nishimura presiederà su eventi di fantasia nei quali dovrebbe essere il giocatore a essere coinvolto in prima persona. Ciò potrebbe facilmente banalizzare il senso della storia, se il suo creatore apparisse costantemente per ricordarvi di averla scritta. Potrebbe tuttavia significare anche che Tecmo abbia intenzione di tentare di conferire un diverso sapore (più *Brain Training* che *Hotel Dusk*) a questo gioco e abbia bisogno della figura di Nishimura come mezzo per unire la normale story mode a quella puzzle, che promette un approccio più casual. Di fatto, potrebbe essere proprio questo miscuglio vagamente stridente di forma e contenuto a far emergere il gioco rispetto alle altre imitazioni, che, potete star certi, non mancheranno.

Selezionando il quotidiano si zooma sulla pagina, per poi sottolineare parti di testo con lo stilo. Allo stesso modo, si può tracciare il presunto percorso di un sospetto sulla mappa o evidenziare le incongruenze tra due testimonianze

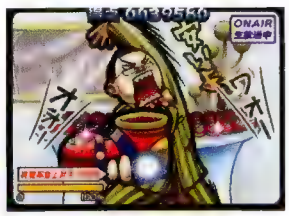
Osu! Tatakae! Ouendan 2

Nintendo fa rullare i tamburi dell'entusiasmo per il sequel del suo capolavoro portatile

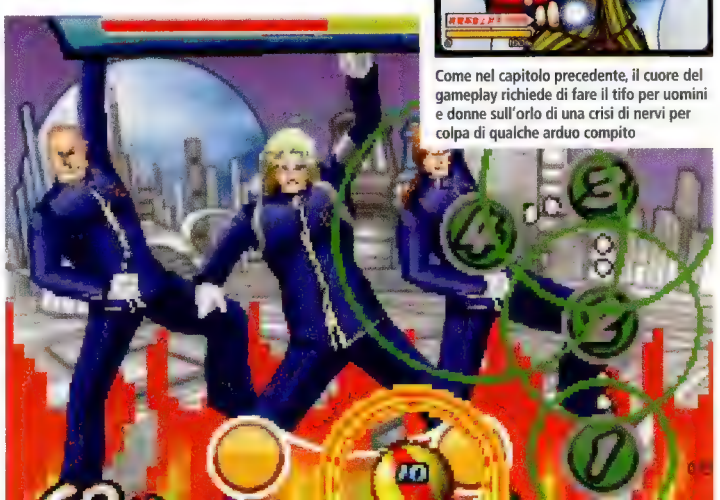
FORMATO: **DS**
PRODOTTO: **NINTENDO**
SVILUPPO: **INTERNO (INIS)**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2007**

Il gioco è reso ancor più spassoso dall'enorme serietà con cui gli Ouendan, nonché la nuova squadra in blu, affrontano il loro dovere, in contrasto con l'estrema banalità dei problemi da risolvere

Giustamente glorificato dal giorno della sua uscita giapponese, l'originale gioco musicale *Ouendan* è stato cannibalizzato dal suo remake occidentale, *Elite Beat Agents*. Quest'ultimo sostituiva infatti tutti i riferimenti culturali autoctoni rimpiazzando il trio di foschi cheerleader in nero con altrettanti agenti segreti in completi eleganti e decisamente più cool. *Ouendan 2*, presentato fugacemente alla GDC di quest'anno, è il seguito del gioco in versione giapponese, e ciò significa che l'eroica squadra è tornata per alleviare le sofferenze della gente a tempo di danza. Il trio originario sarà affiancato da una seconda squadra dall'uniforme in blu, non meno pateticamente solenne. Analogamente, alcuni dei personaggi condotti a suon di tifo verso la vittoria nel primo capitolo torneranno in cerca di ulteriore supporto morale. Prevedibile anche il ritorno di livelli di difficoltà multipli, inclusi un tutorial e il multiplayer: fino a quattro giocatori potranno competere in modalità versus o cooperativa, quest'ultima in Download Play. Nella modalità versus è disponibile una rosa di quindici personaggi, ma essendo il numero di stage identico a quello del predecessore, sembra proprio che questo seguito non stia tentando di proporre chissà quale valore aggiunto. È indubbio, nonostante vi siano nuovi scenari e storie, che non ci si aspettano da *Ouendan 2* stravolgimenti epocali del format di base. Le vendite superiori all'originale saranno assicurate semplicemente da una tracklist piena zeppa delle ultime hit delle classifiche giapponesi, il che potrebbe o meno farvi fremere per l'eccitazione.



Come nel capitolo precedente, il cuore del gameplay richiede di fare il tifo per uomini e donne sull'orlo di una crisi di nervi per colpa di qualche arduo compito

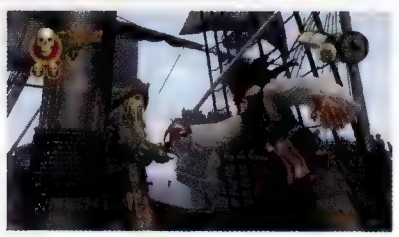


FORMATO: **360, PS2, PS3, Wii**
PRODOTTO: **DISNEY INTERACTIVE STUDIOS**
SVILUPPO: **EUROCOM**
ORIGINE: **UK**
DATA: **MAGGIO**

I Pirati dei Caraibi: Ai Confini del Mondo

"Ve la sentite di navigare sotto il comando di un pirata o no?"

La qualità grafica di *Ai Confini del Mondo* è indiscutibile: i personaggi sono immediatamente riconoscibili e il livello di dettagli del sartiame, dei ponti e persino dei semplici muri è eccellente



Gran parte del tempo lo passerete battendovi di spada e, sebbene le basi del combattimento siano elementari, potrete usare diversi tipi di scarti, affondi e attacchi speciali per ravvivare le cose

Meglio di Lara?

Il Capitan Sparrow è un personaggio unico e molta cura è stata posta nel riprodurne il suo carattere e le sue movenze. Oltre che con le mosse da combattimento, Jack è in grado di far sfigurare Lara anche nell'arrampicarsi e nell'usare la spada laddove le sole capacità atletiche non bastano. Gli altri personaggi controllabili, Will Turner ed Elizabeth Swann, sono stati riprodotti altrettanto bene. Aspettatevi inoltre di balzare, arrampicarvi e saltare da una parete all'altra, nella maggior parte dei livelli, con l'aggiunta di bottoni da premere in momenti speciali, come sembra imporre la nuova moda dell'industria. Ciascuna piattaforma, poi, sfrutta i punti di forza del suo sistema di controllo. Sulla PS3, il Sixaxis vi aiuterà a mantenere l'equilibrio mentre camminate su travi molto strette, mentre nel caso del Wii, userete il telecomando per vibrare colpi di spada.

Disney Interactive Studios rappresenta il ritorno di un vecchio brand, quello di Buena Vista Games, ma ciò non la esime da responsabilità dirette per la pletora di titoli legati a licenze. Sarebbe però troppo facile etichettarli a priori negativamente, visto che è il mercato stesso a richiedere prodotti di questo genere e che l'investimento fatto da Disney nei videogiochi è tale da far viaggiare le nuove licenze ben oltre i vecchi titoli 2D a scorrimento. Inoltre DIS sta finanziando anche titoli slegati dalle tradizionali proprietà intellettuali Disney, con all'attivo prodotti quali *Lumines* e *Turok*, oltre a spin-off come *Kingdom Hearts* e *Meteos: Disney Edition*. Che vi piaccia o no, i personaggi e il soldi di Disney faranno parte della nostra industria ancora per molto tempo.

I Pirati dei Caraibi è una licenza ovviamente molto amata: non a caso è una serie dal valore di molti miliardi di euro. Peccato che i vari tie-in spazino tutti dal terribile al mediocre. *Ai Confini del Mondo* intende riportare un certo equilibrio e proporre una controparte all'altezza dell'attesissima pellicola, con l'obiettivo di presentare personaggi e ambientazioni maggiormente dettagliate, una trama estesa e un finale esclusivo alternativo a quello del film.

È fin troppo facile, per un pirata in cerca di una sana bevuta, essere avvicinati da attaccabrighe in divisa. Per fortuna c'è la spada, ma dovrete rinunciare al rum

L'approccio sembra quello giusto: tutti i modelli dei personaggi sono molto dettagliati, dagli occhi e i capelli di Sparrow agli ubriachi che ciondolano agli angoli delle strade, e le animazioni sono eccellenti, sia che combattiate, saltiate o che ve ne andiate a spasso. Poco importa se, alla lunga, vi stancherete di vedere sempre le stesse animazioni mentre Jack si batte contro centinaia di nemici tutti uguali. È il problema generale di molti giochi col quale *Ai Confini del Mondo* non intende confrontarsi.

La parola chiave è efficacia, non innovazione. Lo sviluppatore Eurocom ha un discreto ruolino di marcia con conversioni e licenze, per quanto *Buffy: Chaos Bleeds* e *Batman Begins* non lascino presagire nulla di troppo originale. Ciò non esclude che *ACdM* possa essere un'avventura divertente, in grado di prendere vari elementi tipici di questi giochi e combinarli insieme ponendo l'enfasi sui personaggi della saga e sul divertimento più o meno a buon mercato.

DIS sostiene di aver implementato un sistema di duello particolare, che si adatta al contesto dello scontro e richiede un approccio creativo, ma in pratica si tratta solo di attacchi e contrattacchi che variano in base al luogo in cui li sferrerete. Una vera modalità Duello richiede un approccio più sofisticato rispetto alla pressione frenetica dei pulsanti, ma questa raffinatezza è riservata ai boss di fine livello, tutti ben progettati, mentre la maggior parte del gioco si basa sul girovagare per le strade in cerca di persone con cui parlare e di obiettivi da completare. Tutto è abbastanza standard, ma abbastanza ben realizzato.

Ciò che è davvero pregevole nel gioco è il saper riprodurre lo spirito del film: grazie alla potenza grafica di 360 e PS3, non sorprendetevi se vi verrà il dubbio che Disney abbia miniaturizzato Johnny Depp e soci per poi pressarli, nel disco ottico. Resta da vedere se vi basterà. I fan della serie alla ricerca di qualcosa di non lineare faranno meglio ad attendere l'imminente *I Pirati dei Caraibi: Online* ma per gli altri *Ai Confini del Mondo* potrebbe andare bene. Diciamo che, quantomeno, c'è di peggio. Un po' come diremmo del film...

I paesaggi di *Frontier* sono suggestivi quanto quelli degli altri *Monster Hunter*, e si avvalgono delle capacità grafiche dei PC moderni, nonostante la predilezione per le banchise ghiacciate possa rendere l'avventura più spoglia

Monster Hunter Frontier

Il favorito giapponese di Capcom torna su PSP e attraversa la frontiera che porta al PC

Pochi videogiochi sono riusciti a far luce sulla mitologica divisione tra est e ovest quanto *Monster Hunter*. Ignorata in Occidente in quanto considerata una goffa stranezza le cui carinerie tecniche servono a nascondere controlli imbarazzanti e missioni tediose, per il pubblico giapponese la serie Capcom è un bestseller garantito, proprio il tipo di gioco che Microsoft continua a scoprirsi incapace di trasferire su 360.

Il suo successo sul mercato casalingo è stato tale che *Monster Hunter Freedom 2* ha venduto 750'000 copie al suo debutto in Giappone: un ottimo tiro in periodi di vacche grasse, ma un'impresa di proporzioni quasi erculee se si considera la piattaforma, una PSP in lotta per la sopravvivenza.

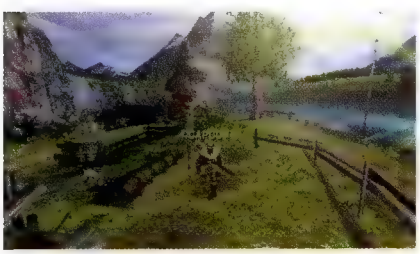
Nonostante sia risultato il primo million-seller del portatile in Giappone (seguito da vicino dall'originale *Monster Hunter Freedom*, esploso grazie all'uscita budget), le speranze del titolo appaiono leggermente diverse quando si parla dei lidi occidentali. Essenzialmente una conversione espansa di *Monster Hunter 2*, *Freedom 2* contiene la stessa bizzarra miscela di istrioniche battute di caccia al dinosauro e di prosaiche raccolte di oggetti presente nei titoli originali, e sembra probabile che continui a far infuriare i giocatori occidentali.

Alcuni giocatori continuano a trovare impacciati i controlli di *Monster Hunter*, dato che Capcom cerca di esprimere la sensazione di impugnare armi grosse e ingombranti

Il grande cambiamento di questa iterazione sta nell'aggiunta di una modalità battaglia per quattro giocatori via wi-fi, che verrà inoltre utilizzato per contenuti scaricabili quali missioni e mappe extra.

Per riavere una vera modalità on line, i fan della serie dovranno guardare oltre le console e verso il prossimo *Monster Hunter Frontier*, previsto su PC entro la fine dell'anno. I segnali suggeriscono che Capcom stia procedendo nel territorio dell'online con cautela, preferendo giocare sulla forza della serie come slasher di gruppo piuttosto che trasformarla in un MMORPG con tutti i crismi. Proprio come nel *Phantasy Star Online* di Sega, i giocatori possono riunirsi in squadre di quattro per cacciare, e sebbene questo approccio incerto sia di per sé rischioso, dal momento che potrebbe escludere tutti coloro che speravano in una svolta molto più decisa, le oltre 100.000 richieste di partecipare alla seconda beta del gioco assicurano il successo di *Frontier* quantomeno nella sua madrepatria.

Per quanto la serie abbia fronteggiato e vinto un "drago" di proporzioni ragguardevoli, fornendo ai giocatori giapponesi un motivo reale e convincente per possedere il portatile Sony, Il prossimo obiettivo non sarà meno difficile da raggiungere. Nel conquistare, *Monster Hunter* ha anche diviso: se nella generazione attuale il vero successo arride a coloro che riescono a unire sotto la stessa bandiera un pubblico globale sempre più frammentario, congiungere il potenziale del mercato orientale e di quello occidentale potrebbe rivelarsi un'impresa troppo grande anche per Capcom.



Riprendendo là dove si interrompeva *Monster Hunter Freedom*, il sequel è altrettanto capace quando si tratta di spremere il massimo dai chip grafici di PSP. Continua inoltre la recente tendenza ai cauti abbellimenti apportati ai seguiti

FORMATO: **PSP (FREEDOM 2)**
PC (FRONTIER)
PRODOTTO: **CAPCOM**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **TBC**

Caccia in casa

Con le sue vendite ancora lente se paragonate a quelle di Wii, è inevitabile che la più recente console Sony guardi al franchise di *Monster Hunter* con invidia. Pur mancando la conferma ufficiale, un episodio per PS3 è ormai certezza, e Capcom ha già suggerito che PlayStation Network sarebbe un compagno perfetto per il gioco, nonostante non sia ancora chiaro se il servizio verrebbe utilizzato per il gioco online o per il download di contenuti. La migliore indicazione di come la serie si evolverà sembra essere *Frontier*, che suggerisce uno spostamento verso il gioco online

FORMATO: **360**
PRODOTTO: **VIVENDI UNIVERSAL**
SVILUPPO: **SABER INTERACTIVE**
ORIGINE: **USA/RUSSIA**
USCITA: **AUTUNNO**

TimeShift

Dopo un paio di false partenze, Saber Interactive prova a ripartire col piede giusto e a riportare il suo gioco sulla retta via

Il diabolico Dr. Krone è andato indietro nel tempo e ha conquistato il mondo. Solo voi potrete porre fine ai suoi piani

Inizialmente, *TimeShift* era un gioco molto colorato, quasi sgargiante. Tuttavia, nel tentativo di proiettare un'immagine di sé più austera, quest'ultima versione sembra aver tratto ispirazione dalla slavata bellezza post apocalittica di *Gears of War*.

Inizialmente previsto entro la fine dello scorso anno, *TimeShift* ha visto slittare la sua data d'uscita, subendo sostanziali revisioni in corsa: via, dunque, l'estetica steampunk dei primi trailer, sostituita da un fosco scenario di guerra intriso di pioggia e caratterizzato da colori spenti. La trama, che si snoda intorno al concetto di alterazione del tempo, è stata sfrondata e il protagonista messo da parte in favore di un avatar che, più che un personaggio ben caratterizzato, è la mera estensione del giocatore.

Ma i cambiamenti non finiscono qui: si è spinto sul pedale della grafica, nel tentativo di essere competitivi nel panorama odierno. Bump mapping sulle texture, fisica dei materiali ultra accurata e modelli 3D molto dettagliati garantiscono una fedeltà grafica prima assente.

L'elemento cardine del gioco è però rimasto sostanzialmente inalterato: grazie ai malfunzionamenti della vostra tuta, potrete mettere in pausa il tempo, rallentarlo o farlo scorrere al contrario senza che ciò tocchi anche voi. In questo modo potrete superare scontri a fuoco ed enigmi altrimenti impossibili. Non ci saranno più vicoli ciechi: potrete rallentare il tempo prima che i nemici vi raggiungano, per poi attaccarli *voi* alle spalle. Un ponte distrutto potrà essere ricostruito nel momento stesso in cui lo attraverserete e potrete congelare il tempo ed esaminare una a una le gocce di pioggia sospese a mezz'aria.

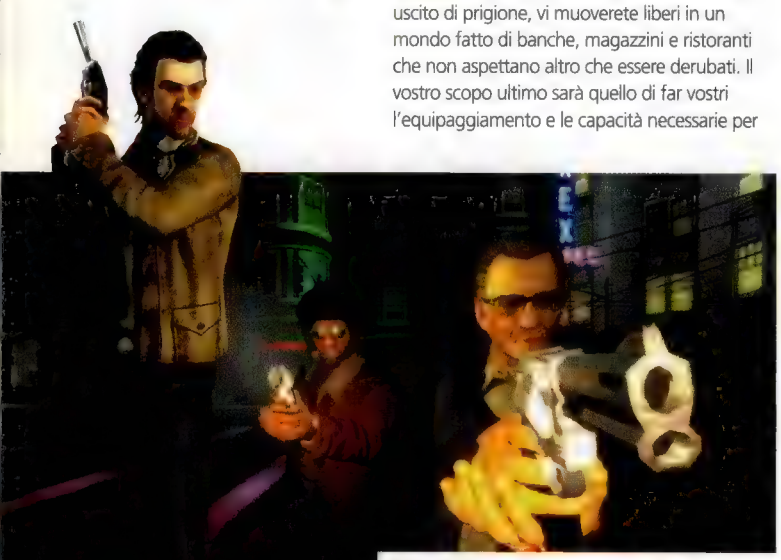
Queste capacità sono però attivabili solo per brevi lassi di tempo e, cosa interessante, tutte e tre accessibili tramite un singolo pulsante: sarà infatti il gioco stesso a intuire quale potere meglio si adatti al contesto. Speriamo solo che sappia farlo davvero. Sarebbe molto spiacevole che l'attivazione di un potere non gradito potesse compromettere i piani del giocatore... più che altro, sarebbe molto frustrante.

La speranza è che *TimeShift* riesca a usare questo elemento di gioco con la massima efficacia, ma saremmo troppo ottimisti se nascondessimo che abbiamo qualche timore: considerati i lunghi tempi di sviluppo e le grandi traversie affrontate, il rischio è infatti che il risultato finale possa sembrare un lavoro incompiuto.

FORMATO: **360, PC, PS3**
PRODOTTO: **CODEMASTERS**
SVILUPPO: **INXILE ENTERTAINMENT**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **INVERNO**

Heist

Ribellione, bella musica e criminalità: InXile Entertainment ci dà in pasto niente meno che San Francisco



Nei panni di Johnny Sutton, mente criminale della banda, sarete assistiti dal muscoloso Crumb, dal look afro, e da Kit, l'autista

Heist tratta tre argomenti: rapine in banca, auto d'epoca e musica anni '60. Nei panni di Johnny Sutton, appena uscito di prigione, vi muoverete liberi in un mondo fatto di banche, magazzini e ristoranti che non aspettano altro che essere derubati. Il vostro scopo ultimo sarà quello di far vostri l'equipaggiamento e le capacità necessarie per rapinare la zecca di San Francisco.

La meccanica del sistema di furti sembra piuttosto profonda: potrete individuare e studiare l'obiettivo, ottenere consigli, accettare missioni secondarie, che vi torneranno utili in seguito, e pianificare i movimenti dei vostri scagnozzi prima di effettuare un colpo.

I membri della gang sono tanto stereotipati quanto divertenti: si passa dal duro un po' psicotico allo scassinatore con un debole per le bancarie più avvenenti. Mentre pianificherete i colpi, dovrete saper gestire adeguatamente le loro differenti personalità, se volete che tutto fili liscio (e in questo sarete facilitati da un sistema di comandi vocali istantaneo, tramite microfono). Dovrete inoltre pensare a come istruire l'autista per la fuga, fare attenzione agli ostaggi perché non diano l'allarme e sbrigarvela con le guardie, nel caso decidano di fare gli eroi. Se qualcosa dovesse andare storto e la polizia arrivasse prima del previsto, allora sarete nei guai, visto che le forze dell'ordine sono molto più brave di quelle di Keystone, in *GTA*. Se dovessero circondare l'edificio, credeteci, saranno guai seri.

Se invece tutto fila liscio, non dovrete far altro che portare la refurtiva al nascondiglio, usando il vostro veicolo, completamente personalizzabile. Queste sezioni hanno un'impostazione nel classico stile Starsky e Hutch, con sgommate, derapate e scatoloni da sfondare, ma potrete organizzare alcuni diversivi in anticipo, come ad esempio aiutare i netturbini a organizzare una marcia di protesta lungo le strade che separano la banca dalla stazione di polizia.

Sono questi piccoli tocchi di classe che conferiscono a *Heist* un certo charme.

Potrete sia premiare che punire i vostri ragazzi, a seconda delle loro azioni. Crumb si merita i complimenti per come ha tenuto a bada gli ostaggi

FORMATO: **DS**
PRODOTTO: **TECMO**
SVILUPPO: **TEAM NINJA**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2007**

Ninja Gaiden: Dragon Sword

L'esperienza del team di punta di Tecmo al servizio del DS per attrarre gli hardcore gamer verso una piattaforma associata ai casual gamer

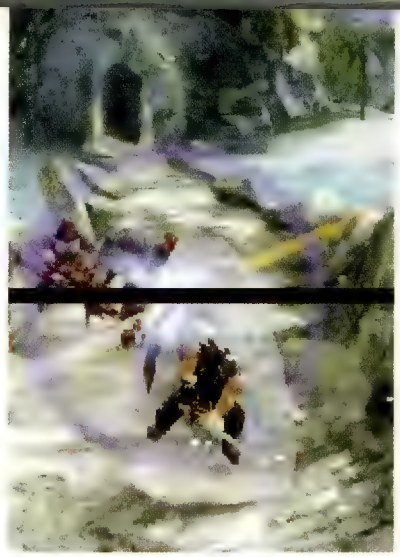
Dei sei titoli annunciati in occasione della conferenza stampa Tecmo di questa primavera, la metà erano per DS. Questo trend attraversa l'intera industria videoludica giapponese, ora che sviluppatori e produttori si sono resi conto di quanto sia vasto e variegato il bacino d'utenza del portatile Nintendo. La decisione di trasporre su DS *Ninja Gaiden*, serie nota per aver sempre spinto al massimo le potenzialità tecnologiche dei sistemi di gioco, è sintomatica di come il mercato si stia evolvendo, con il DS che ospita tutto lo spettro della produzione di videogiochi, dal titolo hardcore ai prodotti casual della Touch Generation.

In qualità di head designer, Tomonobu Itagaki, nel suo discorso inaugurale, ha detto di aver avuto la possibilità di scegliere fra diversi franchise, tra cui anche *Dead or Alive*, ma di aver preferito *Ninja Gaiden* per la sua connotazione tipicamente maschile e hardcore. La sua intenzione non è di creare una versione semplificata del gioco, ma di spingere ai limiti le funzionalità e le potenzialità del DS. La qualità grafica e sonora del gioco dimostrano del resto che il Team Ninja sa trarre il massimo dalle console portatili quanto da quelle casalinghe di ultima generazione.

Anche i controlli sono stati ben studiati: tenendo in mano il DS come un libro, lo schermo di sinistra funge da mappa, mentre il touch screen mostra l'ambiente di gioco. Non si deve usare un singolo pulsante, poiché tutti i movimenti e i combattimenti sono eseguiti con lo stilo. Un tocco sullo schermo farà correre l'eroe verso il punto indicato mentre dei colpi rapidi lo faranno saltare. Allo stesso modo, in battaglia un singolo tocco su un nemico lancia uno shuriken, mentre la katana è controllabile con colpi di taglio del il pennino nelle varie direzioni; non mancano combo e attacchi speciali, attivabili scrivendo determinati caratteri giapponesi.

Portare *Ninja Gaiden* su DS è un segnale forte, che dimostra come questa console abbia ormai il potenziale per eccellere in ogni genere. Suggerisce inoltre che le console portatili, in Giappone, sono ormai "uscite dal ghetto" (e non ad opera della PSP) e che i produttori dovranno sforzarsi di riconquistare anche il vecchio zoccolo duro di giovani utenti maschi.

Se riuscirete a scrivere correttamente determinati caratteri, attiverete la modalità Fury, scatenando l'ira del protagonista, che attaccherà da solo gli avversari. Voi dovrete solo puntarlo nella giusta direzione



Gli ambienti, che fondono elementi 2D e 3D, sono davvero notevoli per un portatile, a dimostrazione di come il Team Ninja sappia sfruttare al meglio ogni hardware, piccolo o grande che sia

FORMATO: **WII**
PRODOTTO: **NINTENDO**
SVILUPPO: **GIAPPONE**
ORIGINE: **INTERNO**
USCITA: **DISPONIBILE (GIAPPONE)**

Wii De Yawaraka Atama Juku

Nintendo fa la scelta più intelligente portando *Big Brain Academy* sul Wii

Big Brain Academy è stato uno dei primissimi nonché più riusciti titoli per DS, uno fra i prodotti maggiormente responsabili del grande successo ottenuto dalla console portatile fra i casual gamer. Non sorprende quindi che Nintendo stia portando la serie su Wii.

Concettualmente simile all'originale, questo gioco vi sprona a mettere alla prova la vostra prontezza mentale con una serie di minigiochi all'apparenza semplici, testandovi in cinque aree fondamentali: memoria, ragionamento, logica, calcolo e riconoscimento visivo. Per quanto le regole di ciascun minigioco siano subito chiare e i controlli siano ridotti all'uso di un tasto, sbaglieresti pensando che portare a termine i puzzle di livello più elevato sia cosa semplice.

Per fortuna, prima di riceve un punteggio umiliante e indelebile, sarete liberi di fare tutta la pratica che vorrete con ciascun minigioco. Poi, quando vi sentirete pronti, potrete mettervi alla prova nella modalità Test, che consiste in una scelta casuale di prove tratte da tutte e cinque le categorie. Il risultato del lavoro è valutato sotto forma di Brain Weight, il peso della materia grigia che indica le aree in cui eccellete e quelle in cui difettate. Le vostre performance sono comunque sempre monitorate in modo da mantenere i minigiochi al giusto livello di difficoltà.

La versione DS consentiva di collegarsi con un numero massimo di altri sette giocatori via Download Play e, saggiamente, la controparte Wii non ignora questa esperienza, collegando il valore della massa mentale al vostro Mii.

Eccezion fatta per l'ovvia soddisfazione che trarrete dal fare sfoggio del vostro sviluppo cerebrale nella comunità online degli utenti Wii, l'opportunità di scegliere questa versione rispetto a quella DS sarà determinata da quanto varrà come party game.

Ognuna delle cinque discipline è rappresentata da quattro diversi minigiochi, per un totale di 20, cinque in più rispetto alla versione DS

Curiosamente, il multiplayer non sfrutta come dovrebbe il Wii, limitando il numero massimo di Remote utilizzabili contemporaneamente a due; la maggior parte dei giochi

BLU PROFONDO

Quando l'acqua diventa la star indiscussa del gioco

L'acqua, all'interno dei videogiochi, ha sempre avuto un ruolo marginale, interagendo poco con l'ambiente circostante. Sebbene una delle prime demo di Metal Gear Solid 2 proponesse una scena che vedeva Snake all'interno di un corridoio che andava riempiendosi d'acqua, questa sezione venne tagliata nella versione finale del gioco.

Grazie al nuovo giocattolo hi-tech di Blade Interactive, un motore fisico per l'implementazione dei fluidi all'interno di un mondo tridimensionale, la situazione sta però per cambiare in maniera radicale. Abbiamo potuto testare il suo impressionante funzionamento nella demo di *Hydrophobia* e, francamente, ci ha molto impressionato.

L'azione si apre all'interno di una nave, dentro una stanza posta in cima a un corridoio in pendenza. Il personaggio principale viene trascinato via dalla furia dell'acqua per poi finire all'interno di uno stanza che inizia pian piano ad allagarsi. Splendido vedere come man mano che il livello sale, gli oggetti iniziano a reagire in maniera reale e credibile, facendosi trasportare dall'acqua e muovendosi in maniera caotica lungo la stanza. I tocchi di classe sono indiscutibili: l'acqua che sale bagna realmente ogni oggetto, cambiandone il colore e lasciando segni sui muri, fino a quando non si ferma definitivamente a pochi centimetri dal soffitto, lasciando al personaggio principale i pochi centimetri utili per continuare a respirare.

Inarrestabile, violenta e angosciante, l'acqua di *Hydrophobia* è un essere vivo, che si muove con naturalezza attraverso gli ostacoli, formando gorghi e correnti per poi tornare ad apparenti aree di calma e mostrando tutta la sua bellezza negli spazi aperti, dove potremmo vedere la massa acquatica infrangersi in tutto il suo splendore, esattamente come farebbe nella realtà.

L'ideatore del motore fisico, **Huw Lloyd**, ha voluto implementare la dinamica dei fluidi all'interno del gioco sin da quando studiava il movimento dei gas nello spazio per la sua laurea in astrofisica. "L'acqua non è mai stata sviluppata in maniera soddisfacente nei videogiochi; è sempre stata una tavola piatta." Sottolinea, per spiegare la mancanza di una reale simulazione dei liquidi.

"Esiste una propria dinamica dei liquidi con risvolti imprevedibili per i gorghi e le correnti."

La storia è stata curata da **Peter Jones** e si incentra sul meccanismo della sopravvivenza. L'ambientazione è un'enorme nave da crociera a doppio scafo da ben dieci piani. I terroristi, chiamati New Malthusians (date un'occhiata al box), ne prendono possesso nel tentativo di farla affondare lentamente. Qui entra in gioco Kate, una antieroina stile John McClane in Die Hard, che trovandosi nel bel mezzo del fuoco nemico, deve reagire utilizzando il cervello prima ancora che il suo arsenale, per fermare i terroristi.

La struttura della nave permette all'acqua di cambiare in maniera radicale e imprevedibile l'intero sviluppo del gioco, facendo saltare la luce, rendendo inaccessibili alcune aree, spostando oggetti e viveri o cambiando addirittura i punti di riferimento delle locazioni, trasformando pareti in soffitti e viceversa. La speranza dei programmatori è quella che il movimento dell'acqua diventi il punto cardine del gioco grazie proprio al suo dinamismo, affiancando le classiche regole basilari dell'azione di gioco ma influenzandone le decisioni. Per esempio, lo zaino di Kate potrebbe annegarla se troppo pieno e pesante, rendendo il lento e inarrestabile allagamento delle aree un'autentica corsa contro il tempo.

"Abbiamo costruito un gioco attorno alla tecnica," ci confida Jones. "È un'esperienza liberatoria, perché significa che gli addetti al motore fisico possono fare esattamente quello che gli chiediamo."

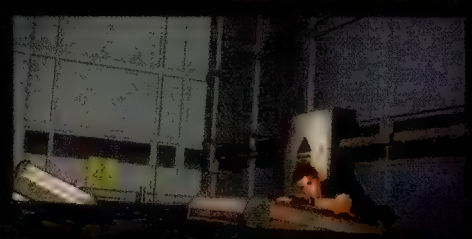
TITOLO: HYDROPHOBIA
FORMATO: 360, PS3
PRODOTTO: TBA
SVILUPPO: BLADE INTERACTIVE
ORIGINE: UK
USCITE: [illegible] 2008

Il sistema per aggrapparsi e arrampicarsi permette a Kate una sorta d'improvvisazione nel procedere all'interno della nave, afferrando qualsiasi cosa le galleggi vicino per raggiungere aree prima inaccessibili

Il sistema funziona calcolando una massa d'acqua, la velocità e la direzione del flusso prendendo un punto qualsiasi nello spazio. Questo moto ha effetto su qualsiasi oggetto e personaggio incluso in questo spazio, così come la rappresentazione grafica delle bolle e della schiuma che diventano poi parte integrante del gioco. Come nella nota scena di Salvate il Soldato Ryan, i proiettili lasciano scie di bollicine, il sangue perso si diffonde con naturalezza nell'acqua e l'acustica cambia a seconda del suo livello. Ma in *Hydrophobia* l'acqua non significa una fisica realistica: la sua resa grafica è quanto di più accurato sia mai stato sviluppato. Riflessi, arcobaleni, gocce, impronte: che sia acqua limpida o sporca, la resa grafica è praticamente perfetta, impreziosita da effetti luce di rifrazione suoi muri.

Jones non ci nasconde le muse ispiratrici di *Hydrophobia*, citando film quali Die Hard, Blade Runner, Salvate il Soldato Ryan, The Abyss e il capolavoro Aliens. La caratterizzazione del personaggio principale, inoltre, è arricchita da un profilo psicologico che affonda le sue radici nell'infanzia: un incidente in giovane età ha reso Kate idrofobica. Questo è un plus che si legherà perfettamente al gameplay (dalla narrazione hollywoodiana, fra l'altro), dato che il livello di paura generato dall'acqua influirà direttamente sulla barra d'ossigeno, e il nostro compito sarà quello di calmare Kate evitando così che il panico prenda il sopravvento. Le

Il gioco esibisce una grande varietà di effetti visivi come le rifrazioni, le ombre e la nebbia volumetrica. La fluidità del gioco è attualmente buona, con l'acqua in continuo movimento

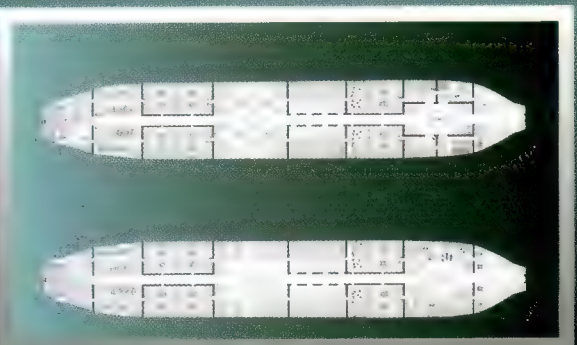


Come suggerisce il nome, le intenzioni di Blade sono di avere una costante sensazione di angoscia legata all'imprevedibile arrivo dell'acqua. Tutto, in *Hydrophobia*, si basa sulla paura dell'acqua

intenzioni della Blade sono quelle di lasciare al giocare più libertà possibile grazie ai diversi modi di approccio agli ostacoli e le molte scelte diverse pilotando così il giocare, in maniera non troppo invasiva, verso gli eventi chiave obbligatori per lo svolgimento della trama. Nella fase iniziale della demo, Kate verrà trascinata via attraverso un'apertura, per finire in un cunicolo ancora più stretto e pericoloso. L'unica via di salvezza consiste nel trovare un appiglio qualsiasi con il quale fermarsi grazie a un sistema molto simile a quello dell'imminente *Assassin's Creed*. È logico che, ai fini della mobilità, l'acqua verrà spesso usata per spostare Kate: a volte la strada scelta sarà obbligata dal flusso stesso.

Ma l'acqua non sarà di certo l'unico ostacolo di Kate. I terroristi cercheranno di fermarci utilizzando la conoscenza al centimetro che hanno della nave, e proprio per questo molte fasi saranno di puro stealth, mentre altre saranno dedicate alla risoluzione di enigmi. La meccanica di gioco è lontana dai soliti sparatutto, e Kate si troverà più volte a costruire trappole proprio a base d'acqua, consultando la mappatura della nave per sapere dove si trovano i punti più adatti. L'intelligenza artificiale comunque subirà tutt'altro che passivamente i nostri attacchi, grazie alla capacità di reazione dei terroristi, che non si muoveranno tramite i soliti eventi predefiniti

Il giorno in cui abbiamo fatto visita alla Blade c'era grande eccitazione. Questo perché il video dell'HydroEngine diffuso su YouTube (dove viene distrutto un acquario pieno) ha attratto la bellezza di 6.000 visitatori al giorno. Molti visitatori hanno lasciato commenti chiedendo se verranno introdotte paperelle di gomma



ACQUA IMPURA

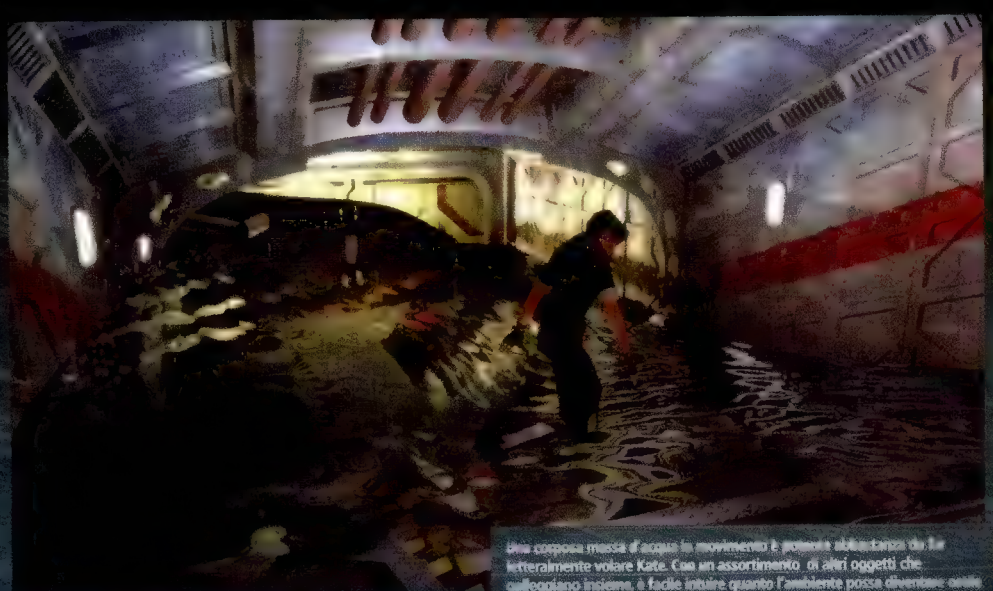
Blade ha attinto alla realtà per rendere la narrazione di *Hydrophobia* credibile. La nave è liberamente ispirata alla Freedom Ship, progetto per una città galleggiante, e l'ideologia dei terroristi è basata sulle teorie dell'economista Thomas Malthus, che dichiarò nel 1798 che la popolazione sarebbe cresciuta troppo rapidamente rispetto alla sua capacità di sfamarsi. I New Malthusians, quindi, si oppongono a qualsiasi contributo artificiale nella crescita della popolazione. Per questo cercheranno di colpire la nave: per distruggere la compagnia che cerca di depurare l'acqua attraverso l'uso di nanotecnologie. "Volevamo dei terroristi credibili, non dei semplici pupazzi contro cui sparare," ha detto Jones.

Da ciò che abbiamo visto nella demo, *Hydrophobia* offrirà una grande varietà di ambienti. Si parte dal metallico e umido della sala macchine fino a raggiungere splendidi parchi; si passerà per centri commerciali, sale comandi e chiassosi casino. I dieci piani e il doppio scafo hanno richiesto una quantità di lavoro abissale per un team abbastanza piccolo (circa 40 persone hanno lavorato al progetto, con una sola dedicata esclusivamente alla creazione del gioco del biliardo!) ma spinto da un'ambizione gigantesca, come ci ha sottolineato Jones. Grazie a Infinite Worlds, il nuovo kit di sviluppo Blade, inoltre, l'editor di livelli è versatile al punto da permettere ai programmatori di vederne lo sviluppo sui loro PC e portarlo quasi in tempo reale su 360. "Abbiamo costruito questa nave perché potevamo farlo. È gigantesca," ha detto. "Il pubblico penserà che abbiamo un esercito di persone a lavorarci, ma non è così". Il sistema descritto in precedenza ha permesso ai level designer di vedere immediatamente se un livello funziona o meno, come si comporta l'acqua all'interno di esso e se è piacevole da giocare e ha una resa grafica soddisfacente, mentre team esterni possono creare nel frattempo diversi elementi (texture, forme architettoniche e oggetti vari) che vengono poi aggiunti dentro il sistema di Infinite Worlds e portati all'interno del gioco. Questa è la soluzione scelta dalla Blade per produrre giochi 360 e PS3.

Ci siamo chiesti se c'è la possibilità che lo sviluppo degli ambienti finisca con l'essere poco vario, ma Jones ci ha immediatamente smentito: "No. Abbiamo artisti dannatamente bravi capaci di rendere unico ogni ambiente grazie alla varietà di texture, la differenziazione dei materiali e degli effetti sonori". Il processo di produzione è efficiente e Blade ha sicuramente il tempo utile per attuare tutto quello che di buono ha in mente il team di sviluppo, grazie ai 18 mesi circa che restano prima dell'uscita del gioco. In questo lasso di tempo, il team dovrà fare attenzione a non perdersi nello sviluppo di elementi stealth, puzzle, componente narrativa o combattimenti: dopotutto, il vero punto di forza di *Hydrophobia* sarà l'acqua, in tutta la sua drammatica e dinamica gloria.

Se *Hydrophobia* riuscirà a garantire per tutto il gioco la stessa qualità e libertà viste nella demo, potrebbe tranquillamente inventare una nuova meccanica di gioco, non semplicemente proporre una variante sul genere "survival adventure".

I PROIETTILI LASCIANO SCIE DI BOLLE, IL SANGUE PERSO SI DIFFONDE NELL'ACQUA E L'ACUSTICA CAMBIA



Una copposa massa di acqua in movimento è presente abbastanza da far letteralmente volare Kate. Con un assortimento di altri oggetti che galleggiano insieme, è facile intuire quanto l'ambiente possa divertire senza

TITOLO: **SPLINTER CELL: CONVICTION**
FORMATO: **360, PC**
PRODOTTO: **UBISOFT**
SVILUPPO: **UBISOFT MONTREAL**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **NATALE**

MISSIONE: POSSIBILE

Un nuovo inizio per la famosa serie di spionaggio tramuta la notte in giorno e mette Sam in fuga

La maledizione delle serie perennemente vincenti è la lotta per l'innovazione. Come dice il proverbio, squadra che vince non si cambia. Valido esempio di questo detto è la famosa saga di Tom Clancy. La serie ha ormai la capacità di sfornare anche più di un capitolo all'anno, e, sebbene spesso siano di alta qualità, c'è ben poca differenza tra i capitoli, a parte una lenta migrazione verso un gameplay più lineare e sofisticato.

Splinter Cell: Conviction potrebbe essere il gioco capace di ribaltare questo trend. Sembra voler abbandonare audacemente alcune delle caratteristiche che rendevano più identificabile la serie, a favore di nozioni di gameplay radicalmente diverse. Le maggiori fonti di ispirazione sono del tutto cambiate, passando da *Mission: Impossible* e *James Bond* a materiale molto più cupamente metropolitano, come i film di Jason Bourne e *Die Hard*. Dimenticate il concetto principe della serie, il nascondersi nelle ombre; dimenticate le acrobazie da gatto; dimenticate l'inseparabile visore.

"*Splinter Cell* è sempre stato identificato dai tre cerchi del visore," dice **Patrick Fortier**, direttore creativo del progetto. "Sono un'icona potente, e noi li abbiamo eliminati. La prima volta è stato come chiedersi: ehi, dov'è Sam Fisher? E così abbiamo dovuto ritrovarlo."

E dove l'hanno trovato? "Volevamo uscire dalle tipiche basi militari e dai magazzini abbandonati," spiega Fortier. Quindi Sam non si infiltrerà più nei silos missilistici, nei grattacieli e nei laboratori segreti dei precedenti giochi, spezzando il collo ai terroristi al servizio del governo statunitense. Invece, dovrà sfuggire alle autorità attraverso il paesaggio urbano di Washington, popolato da folle di civili in cui dovrà mischiarsi per non farsi identificare.

A quanto pare, di Sam è stato trovato più di quanto non si sapesse prima, e non ci si riferisce solo alla sua nuova barba. *Conviction* è un chiaro intento di farlo evolvere da esperto veterano a personaggio che può portare sulle proprie spalle e giustificare le meccaniche di gioco, piuttosto che essere definito da esse.

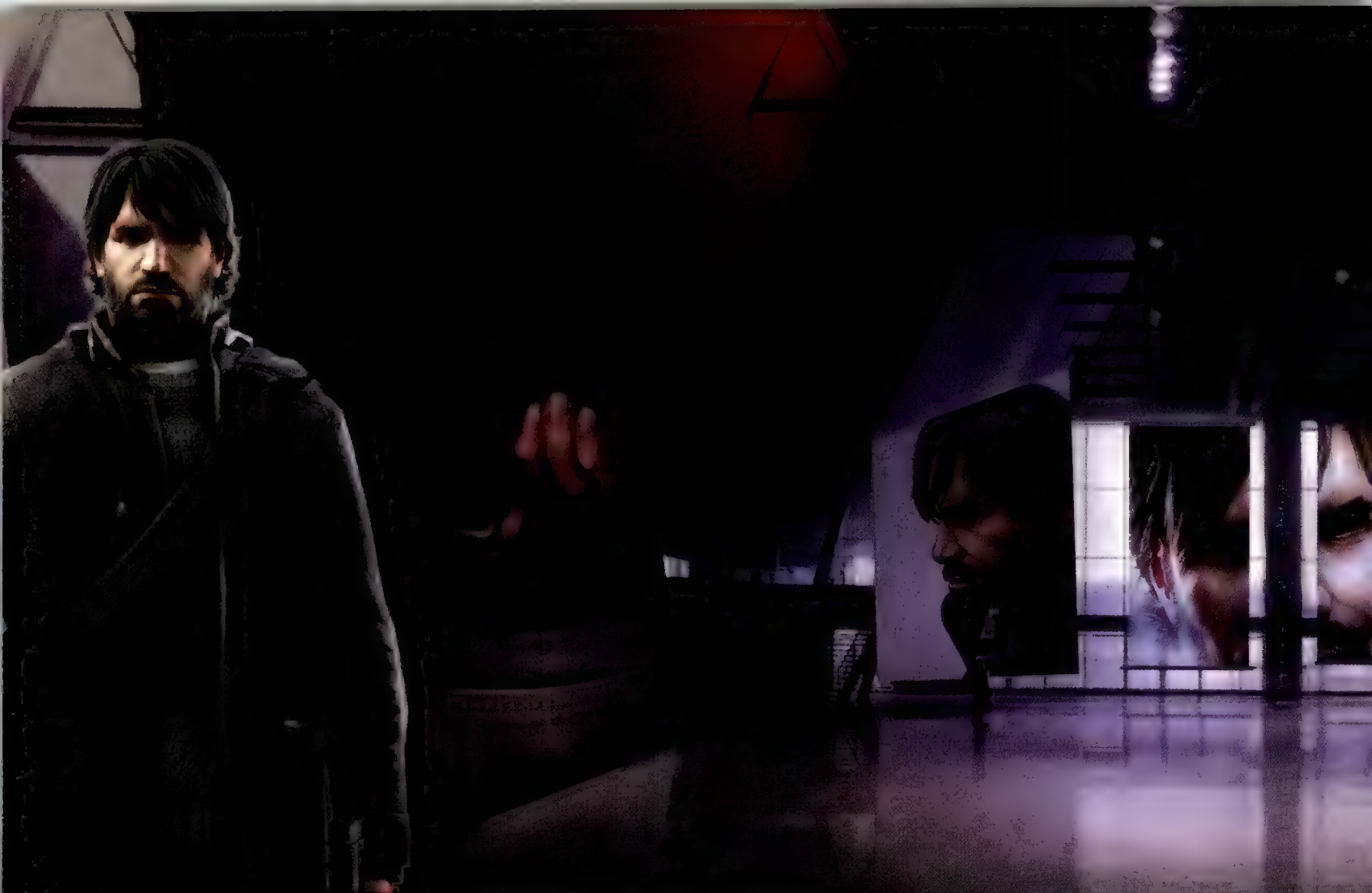
Il team di *Conviction* afferma che il primo passo nel rinnovamento della serie è stato compiuto da *Splinter Cell: Double Agent*; il suo tentativo di aumentare il coinvolgimento emotivo di Sam permette a *Conviction* di creare una storia più incentrata su di lui che sulle meccaniche di gioco. Poi, a dirla tutta, il team di sviluppo non è stato così convincente riguardo al ruolo di *Double Agent* nel processo di rinnovamento, soprattutto considerando che il gruppo di Montreal aveva già iniziato a concepire *Conviction* nel 2005, dopo aver concluso *Chaos Theory*.

Se i giocatori ricordano poco dell'ingarbugliata storia di *Double Agent*, o quel suo tentativo di indagare sulle motivazioni emotive di Sam, a quanto pare gli sviluppatori di *Conviction* ne ricordano anche meno. "Anna Grimsdottir è mai comparsa in *DA*?" si domanda Fortier a un certo punto. Ma questo tipo di confusione si può anche capire, considerando lo sviluppo frammentato del titolo, con le versioni 360 e PS3 gestite da Ubisoft Shangai, mentre i gruppi di Montreal erano i responsabili del gioco molto diverso, sebbene omonimo, comparso sulle altre console.

"Questa volta," dice il produttore **Dany Lepage**, "la versione 360, quella PC, la modalità per singolo giocatore e il multiplayer verranno seguiti tutti dallo stesso team. Questo ci darà coerenza. Se avete giocato alla precedente versione, vi sarete resi conto che si trattava praticamente di due giochi diversi."

Queste non sono le uniche critiche che il team volge ai precedenti giochi, e che *Conviction* vuole eliminare, come sottolineano gli sviluppatori. Fortier parla di come la serie ha avuto difficoltà a evolversi oltre le premesse del primo gioco. "*Chaos Theory* era la perfezione di *Splinter Cell*: prendeva tutti gli elementi del primo gioco e li migliorava. Era l'espressione più pura dell'idea originale. Con *Conviction* abbiamo deciso di tornare indietro e far scoprire ai giocatori un concetto del tutto nuovo."

Mentre il motivo centrale di *Splinter Cell*, la furtività, era stato facilitato dalla capacità di manipolare luce e ombre, la parola d'ordine, in



MAI DA SOLI

Sebbene Ubisoft si sia rifiutata di parlare del multiplayer, dopo averlo corrotto con una buona quantità di alcolici e averlo bombardato di domande incessanti, uno sconvolto Lepage ha confermato a Game Pro che *Conviction* avrà la folla di civili anche in multiplayer e che, nonostante le delusioni della versione 360 di *Double Agent*, tornerà anche una qualche forma di modalità cooperativa. Sebbene non abbia detto esattamente cosa comporterà questo ritorno, ha spiegato ciò che non sarà: non seguirà infatti la coppia di agenti che appare nei precedenti capitoli, ma neanche sarà uguale alla campagna per giocatore singolo.

Conviction, è improvvisazione, e la sua origine è l'ambiente dinamico del gioco. Lepage spiega: "Tutto sarà dinamico. Se avete giocato a *Splinter Cell* prima d'ora, avrete notato che è sempre stato piuttosto statico. Ci si nascondeva nell'ombra e si aspettava il momento giusto per agire. Ma in questo gioco dovrete muovervi sempre. Il concetto di fuggitivo ci sta aiutando a portare il dinamismo nel gameplay."

"L'idea è quella che sia l'azione a venire incontro al giocatore," aggiunge Fortier. "Non ci si potrà nascondere per sempre. Alla fine, verrete trovati. Il giocatore capisce di essere un vero ricercato."

Come esattamente Sam diventi un fuggitivo dopo gli eventi di *Double Agent* non è ancora chiaro: inevitabile, considerato che le due versioni di *DA* avevano molti possibili finali differenti. La sequenza canonica degli eventi sembrerebbe ignorare la sete di vendetta di Sam contro i suoi datori di lavoro per l'assassinio di Enrica Villablanca, situazione comparsa nella versione di *DA* per le console di ultima generazione. Invece, *Conviction* si apre con Sam che si è "preso una pausa" da Third Echelon, per poi tornare nel tentativo di aiutare la sua vecchia amica, Anna Grimsdottir. L'agenzia che ritrova, però, è piagata dalla burocrazia e dall'incompetenza.

"La mano sinistra non parla alla destra," dice Fortier. "Al giocatore saranno dati degli obiettivi, ma non l'equipaggiamento giusto, oppure non ci sarà il tempo per compiere la missione. Molte delle situazioni dovranno essere risolte in modi non convenzionali, quindi il nuovo concetto di gameplay ci sarà fin dal principio."

Questa sezione durerà circa tre ore, ovvero un quinto del tempo totale del gioco. Stanco della mancanza di cooperazione di Third Echelon, Sam, per riuscire a investigare più a fondo, dovrà continuare da solo. Così, con la polizia di Washington e Third Echelon alle calcagna, Sam sarà costretto a rinunciare ai gadget del passato di *Splinter Cell*, equipaggiandosi con quanto troverà nei suoi immediati dintorni. "Prima c'era questa profonda relazione con la luce e l'ombra," spiega ancora Fortier. "Ma cosa accadrebbe se la relazione si stabilisse con l'ambiente circostante? Ad esempio, se si potesse pendere la sedia su cui state seduti e bloccarvi una porta o colpirci qualcuno? Potrete spingere gli oggetti, proteggervi con essi o usarli come nascondiglio."

L'abbandono dell'equipaggiamento hi-tech è anche un tentativo di garantire un nuovo livello di accessibilità. "Gli oggetti che il giocatore si ritrovava nell'inventario erano un po' astratti, finché non si iniziava a usarli," dice Fortier. "Si dovevano investire almeno un paio d'ore a capirli. Ora invece ci saranno cose a cui tutti sono abituati, perciò si potrà immaginare molto più facilmente come usarle."

La reattività dell'ambiente si estende al di fuori degli oggetti che contiene. L'intera costruzione del mondo è un inno al dinamismo. Lepage descrive ciascun livello come un "campo di gioco", una scatola contenente diversi sistemi interattivi, primo fra tutti la folla di civili che offre una copertura umana a Sam, mentre si aggira negli ambienti urbani. Con oltre 300 personaggi in giro in ogni livello, ciascuno con i suoi precisi obiettivi, ciascuno capace di interagire con gli altri e di reagire al comportamento di Sam, la descrizione del gioco come simulazione data da Lepage è piuttosto calzante. Decisamente in contrasto con le precedenti incarnazioni di *Splinter Cell*, in cui un livello si poteva oltrepassare analizzando metodicamente la routine ripetitiva dell'IA

nei personaggi, in Conviction ci sono così tante variabili che non si può mai giocare due volte allo stesso modo.

Gli ambienti, perciò, sono meno lineari che nei precedenti giochi. Per esempio, Sam si ritroverà a un certo punto nel Museo dei Veterani della Guerra di Corea, a Washington, DC (di sicuro un ammiccamento alla parte che lo stesso Sam ha avuto in quei fatti). Avrà due obiettivi: sistemare una bomba sotto l'auto di qualcuno ed entrare nell'edificio, cancellando una registrazione della sicurezza. Il tutto senza mai farsi identificare dalle guardie.

AL CONTRARIO DEI PRECEDENTI CAPITOLI DI SPLINTER CELL, IN CUI UN LIVELLO SI POTEVA OLTREPASSARE ANALIZZANDO L'IA, IN *CONVICTION* CI SONO COSÌ TANTE VARIABILI CHE NON SI PUÒ MAI GIOCARE DUE VOLTE ALLO STESSO MODO.

Da questo momento in poi, comunque, il modo in cui Sam cercherà di portare a termine i suoi obiettivi non è strettamente definito. Dovrà farsi strada tra folle di civili senza attirare l'attenzione, cosa che potrà ottenere confondendosi con la gente. "Qualunque cosa facciano i civili, potete farla anche voi," dice Fortier. "Perciò, se vedete qualcuno che beve da una fontanella, si siede su una panchina, prende qualcosa da un distributore automatico, guarda un cartello, anche voi potrete farlo e passare inosservati."

Un utile cambiamento di visuale, dalla terza alla prima persona, indica che vi siete confusi tra la folla. Da questa prospettiva, è più semplice notare se la gente sembra sorpresa dal vostro atteggiamento furtivo, come accadrà ad esempio se seguirete un cittadino per troppo tempo. Un'altra caratteristica utile è la Hero Vision, in cui tutto l'ambiente diventa sfocato tranne i particolari importanti, come i poliziotti che vi inseguono, che si vedranno anche quando sono oscurati dalla conformazione dell'ambiente circostante.

La polizia non riconoscerà Sam a vista, ma la sua copertura salterà se verrà fermato e osservato attentamente. Il grado di sospetto in cui Sam si trova viene indicato da una barra che diventa rossa quando un poliziotto lo segue. Quando ciò avviene, è fondamentale che Sam faccia perdere le sue tracce all'agente, così che la barra si abbassi lentamente e nessuno segua più la sua pista.

"Se sbagliate qualcosa," spiega ancora Lepage, "i civili lo faranno notare e la polizia verrà a investigare. Se invece, al contrario, agite nel modo giusto, potrete sfruttare la situazione a vostro vantaggio."

La manipolazione della folla è uno degli aspetti chiave del gioco; se una situazione diventa particolarmente difficile, si può sparare qualche colpo in aria e nascondersi in mezzo alla gente mentre corre nel panico. Comunque, la folla non si dimentica di voi come nei precedenti capitoli, perciò tattiche così estreme rischiano di privarvi della copertura che normalmente la gente offre.

Cavarsela in mezzo alla gente comune non è troppo difficile, ma dovrete prestare attenzione a chi vi guarda. I testimoni civili vi indicheranno senza remore alla polizia e aiuteranno anche i poliziotti svenuti a riprendersi

Il nuovo look di Sam è un tentativo di staccarsi dalla figura del super soldato per ottenere un protagonista più umano e toccato dalle emozioni

La maneggevolezza è tutto

Gli oggetti e anche i personaggi hanno una serie di "appigli" che determinano dove Sam può cercare di afferrarli. Grazie alla fisica curatissima del gioco, un oggetto complesso come una sedia, per esempio, può giacere al suolo in qualsiasi angolazione e allo stesso tempo si potrà afferrare solo in una posizione. Per questo, il sistema di "appigli" permette di generare le animazioni migliori per ogni occasione (vedi sopra). Lepage è particolarmente entusiasta dei benefici di questo sistema: "Immaginate il numero di animazioni che avremmo dovuto fare per interagire con tutti quegli oggetti. Se avessimo usato il motore di *Chaos Theory* per sviluppare Conviction, penso che ci sarebbero voluti 20 anni."

Allo stesso modo, polizia e guardie varie cercano Sam metodicamente e razionalmente, muovendosi da un punto d'interesse all'altro. "Vogliamo che i nostri personaggi non giocanti siano ben coscienti dell'ambiente," spiega **Olivier Petit**, un programmatore dell'IA. "Devono sapere dove si trovano i punti in cui nascondersi e dove sono gli oggetti sospetti." Tutto ciò che Sam può usare, anche loro possono usarlo. Se Sam può trovare copertura dietro a un muro, o lanciare una sedia attraverso una stanza, o ribaltare un tavolo per farne una copertura, anche loro possono farlo.

Aprirsi la strada a colpi d'arma da fuoco è raramente l'opzione vincente. "Sam Fisher è sempre un personaggio positivo," dice Fortier. "Non vuole uccidere i poliziotti. Ma loro non esiteranno a spararglì, perciò avrà un handicap nei loro confronti."

Se vi farete notare troppo, la polizia chiamerà a rinforzo le truppe di Third Echelon, che saranno in grado di identificarvi a vista e sono armate molto meglio dei piedipiatti locali. Sebbene un approccio dal grilletto facile non sia quasi mai tollerato, Lepage tiene a sottolineare che ci sono diversi metodi di gioco da provare: "Se volete controllare tutto, ci sono possibilità di farlo. Ma se volete accelerare l'azione e forzare un po' i tempi, potrete comunque correggere in molti modi i vostri errori e non essere per forza puniti se verrete scoperti."

C'è stato dunque un tentativo di variare il ritmo del gioco, spezzandolo in situazioni da 15 minuti. "È l'elemento chiave per il ritmo del gameplay," dice Fortier. "Ed è anche un riflesso del nostro stile di gioco. Siamo cresciuti, come giocatori, e ci indispone avere davanti un'ora di gioco senza avere il tempo per concluderla. Così, ecco i 15 minuti che permettono comunque di concludere qualcosa."

"E poi si può andare a cambiare il pannolino al bimbo," interviene **Mathieu Ferland**, il senior producer del gioco.

"Volevamo avere più varietà," continua Fortier. "Volevamo situazioni piene d'azione e colpi d'arma da fuoco, per poi passare a un'altra sequenza incentrata sulla fuga, e poi un'altra di furtività."

Perciò, a intervalli di 15 minuti, le variabili dei livelli cambiano. "La situazione è in parte prestabilita, in parte no," spiega Lepage. "Togliamo il controllo al giocatore e diciamo: 'Ecco cosa sta accadendo: l'edificio sta per essere circondato.' Poi gli ridiamo il controllo. Come ne uscirà?"

Boxerman: "Osserviamo tutte le prese di attacco possibili su un personaggio, controlliamo le animazioni di attacco che abbiamo, scegliamo l'accoppiamento migliore tra le due e lo usiamo. Così, c'è sempre un contatto molto solido"

Molto spesso, la soluzione richiederà di strapazzare un povero poliziotto per poi confondersi nella folla. Il sistema di combattimento è intuitivo: la sua semplicità è favorita dalla fluidità cinematica delle mosse. Come anche nei capitoli precedenti, sembra esserci un vero contatto fisico tra Sam e il suo avversario, ma la combinazione delle mosse e la velocità con cui si passa dall'una all'altra non hanno precedenti. È il risultato di un ottimo sistema di animazione, che da solo ha richiesto otto mesi di sviluppo (Vedi "La maneggevolezza è tutto").

"Sembra tutto più solido," dice **Eddy Boxerman**, uno dei programmatori della fisica del gioco. "Sembra che Sam faccia davvero un attacco, come se comprendesse l'ambiente che lo circonda e cosa stanno facendo i personaggi intorno a lui." Mentre parla, il suo collega, Guillaume Plourde, fa in modo che Sam riempia di calci un poliziotto. Poi, con una rapida mossa, afferra il corpo in caduta e lo lancia contro uno scaffale. Un'azione del genere non è difficile da eseguire, come Boxerman spiega un attimo più tardi: "Il gioco analizza l'attuale situazione e dona al giocatore il miglior risultato possibile. Perciò, se premi un pulsante non avrai una mossa specifica, bensì una che sia perfetta in una determinata occasione. Così, il personaggio sembra molto più potente."

È una strategia di sviluppo che si vede bene nel corso del gioco, una sensazione quasi cinematografica ottenuta attraverso controlli semplici, garantita da una tecnologia complessa. Un altro esempio di come gli sforzi del team abbiamo creato un comportamento realistico è la capacità di orientamento dinamica. Con una miriade di oggetti che possono essere spostati, è facile che corridoi e strade vengano ostruiti. Il sistema permette a civili e poliziotti di trovare delle strade alternative per passare.

"Probabilmente i giocatori non vedranno ciò che c'è dietro," spiega Fortier. "Non credo che possano stupirsi che i personaggi non si scontrino tra loro o non cozzino contro gli oggetti. A loro sembrerà scontato. Ma per noi è stata una grossa sfida. I giocatori non se ne preoccuperanno. Però apprezzeranno ciò che ne viene: situazioni di libertà assoluta, in cui tutto si adatta alle loro azioni."

"STIAMO USANDO LA POTENZA DELLA NUOVA CONSOLE PER CREARE UNA NUOVA ESPERIENZA. NON SI TRATTA SOLO DI MIGLIORARE L'IMMERSIONE, È ANCHE IL MODO IN CUI VEDRETE IL GIOCO STESSO E IL SUO AMBIENTE"

Il team ha un simile modo di pensare anche riguardo alla spettacolare grafica di *Conviction*. Il gioco ha ambienti modellati in modo superbo e cambiamenti di luce dinamici da urlo, ma Lepage ne parla come una semplice conseguenza: "Di sicuro otterremo una grafica spettacolare. Stiamo usando la potenza della nuova console per creare una nuova esperienza di gioco. Non si tratta solo di migliorare l'immersione nel gioco, è anche il modo in cui vedrete il gioco stesso e il suo ambiente."

Lepage potrà anche esagerare il concetto, forse, ma è chiaro che *Conviction* porterà la serie in una nuova direzione e sicuramente utilizzerà al meglio le possibilità della tecnologia per creare e popolare ambienti altrimenti impossibili. Sei poi le molte e ambiziose caratteristiche del gioco riusciranno a fondersi insieme alla perfezione in tempo per Natale è un'altra faccenda, sebbene Lepage si premuri di sottolineare che lo stesso *Chaos Theory* era ben lontano dall'essere completo, quando mancava lo stesso tempo all'uscita.

I fan della serie potranno considerare ammirevole oppure sciocco il fatto che Ubisoft voglia cambiare i punti fermi della sua serie ammiraglia, il titolo grazie al quale è diventata una grande casa di sviluppo.

"Siamo rimasti comunque fedeli all'essenza del gioco, cioè trovare soluzioni alternative a un problema e sapersi nascondere," dice Fortier, per mitigare le potenziali paure dei giocatori. "Gli stessi fan sentivano che era tempo di provare qualcosa di diverso."

Nonostante la sua posizione, quinto capitolo di una serie amatissima, è chiaro che il gioco dovrà scalare da solo le vette del successo. Con un team pronto a dimostrare entusiasmo e lungimiranza, oltre che ampia convinzione, non sembra però una missione tanto impossibile.

Le sparatorie saranno piuttosto complesse negli ambienti aperti e non lineari di Conviction; è facile finire circondati dalle tattiche astute dei nemici.

Da sinistra a destra: Mathieu Ferland, senior producer, Dany Lepage, producer e Patrick Fortier, direttore creativo, sono la squadra dietro a *Chaos Theory* come pure dietro a quest'ultimo capitolo della saga

Fog of war

Come funziona il meccanismo mediante il quale prendiamo a cuore il destino di qualcuno? Un buon punto di partenza per questa ricerca potrebbe essere la famiglia, o gli amici, ma allora come potremmo spiegare ciò che avviene davanti all'Amleto, a Forrest Gump o a Buffy? Per un film o un romanzo è cosa comune, quasi scontata, che scatti un meccanismo che ci catturi a livello emotivo; ben diverso è il discorso se parliamo di un videogioco. Ci rendiamo perfettamente conto che questo non sembra affatto l'approccio ideale per parlare di *Haze*, ultimo FPS multipiattaforma di casa Free Radical. Eppure proprio *Haze* potrebbe segnare un nuovo inizio per gli shooter e gli action-game in genere. E comunque non preoccupatevi: nel gioco non mancano armi, droghe e mercenari.

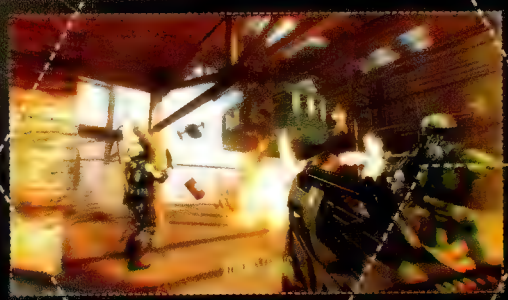
Inizia per H, è di quattro lettere e potrebbe rivoluzionare il genere degli FPS. Che cos'è?

Da sinistra a destra, David Doak co-fondatore di Free Radical; i membri del team Free Radical in posa presso la loro sede in Nottingham; Derek Littlewood, direttore creativo del progetto; e lo sceneggiatore Rob Yescombe

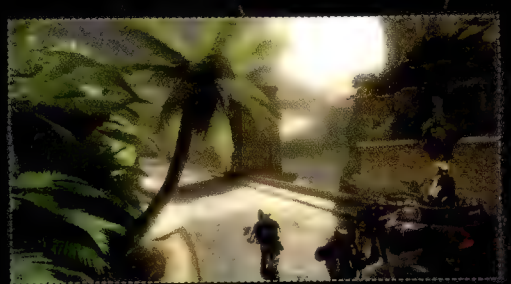
Ogni parte dell'armatura e dell'equipaggiamento dei soldati porta l'insegna Mantel, un inconfondibile simbolo di appartenenza

Reduce dall'aver celebrato il suo ottavo anno di vita in aprile, Free Radical può vantare uno dei pedigree più importanti nel settore degli FPS: fondata da ex-membri Rare (che hanno lavorato a titoli come *GoldenEye* e *PerFect Dark*), il team è noto per aver dato vita alla serie *Timesplitters* e al discusso *Second Sight*. *Haze* fece il suo debutto all'E3 del 2006 e fu subito etichettato come uno sparatutto 3D ambientato nella giungla, tanto da essere paragonato a *Far Cry*. Il tempo ha dimostrato quanto quel paragone e quell'inquadramento fossero ingiusti, sia dal punto di vista dell'ambientazione che da quello del profilo narrativo. Le location spaziano dalle suggestive giungle e paludi viste precedentemente, fino ad arrivare a claustrofobici complessi industriali, passi montani e villaggi di ribelli. Ma malgrado tutto questo splendore, *Haze* non è un gioco da apprezzare e comprendere in cinque minuti, specialmente date le grandi ambizioni che ha. Ciò che non fu chiaro, durante quell'E3, è proprio la cosa più importante: reggono o no le promesse di Free Radical di aprire una nuova strada per il genere?

Inizialmente, la storia di Haze non sembra niente di trascendentale. Giocherete nei panni di Shane Carpenter, nuova recluta nell'esercito della Mantel. Siamo nel 2048, le Nazioni Unite e le altre organizzazioni di questo genere sono crollate; le operazioni militari sono appaltate a inquietanti e potentissime corporazioni private. Un trailer promozionale mostra un estratto dal video di reclutamento della Mantel, con il CEO David Bloomfield che chiede agli spettatori se vogliono "fare la differenza", offrendo loro la possibilità di "essere eroi" e "combattere per una giusta causa". Per un uomo come Carpenter, la Mantel è il posto giusto: proprio la corporazione con tutti gli slogan giusti e i giusti eufemismi che possiamo aspettarci da una realtà che opera su scala globale, dominando i gruppi rivali e incorporando divisioni che spaziano da quella farmaceutica a quella militare. Il brand sociale caratterizza il design di armi ed equipaggiamento (ridisegnato lo scorso anno, è decisamente più pulito e vivido), e per una volta comincerete subito nell'invidiabile posizione di chi è fornito con tutto ciò che occorre per lo scopo, mentre i vostri nemici dovranno arrangiarsi: dopotutto, un pugno di paesani arrabbiati difficilmente ha la capacità produttiva e il potere di acquisto di una multinazionale. Il gioco inizia con la vostra prima missione: sarete inviati nel Sud America, a battervi contro una fazione ribelle, la Promise Hand. Ubisoft assicura: "Le cose cominceranno subito a sembrarvi strane". Dallo scorso E3, il sistema di controllo di squadra è stato abbandonato in favore di compagni affidati alla CPU più indipendenti grazie a una sofisticata intelligenza artificiale. I caduti verranno rimpiazzati dalle navi Mantel, e potremo scorgere diversi veicoli della corporazione impegnati in queste operazioni, sebbene finora non li abbiamo visti utilizzati nella struttura di gioco vera e propria.



***HAZE* FU SUBITO ETICHETTATO COME UNO SPARATUTTO 3D AMBIENTATO NELLA GIUNGLA E PARAGONATO A *FAR CRY*. IL TEMPO HA DIMOSTRATO QUANTO QUEL PARAGONE E QUELL'INQUADRAMENTO FOSSERO INGIUSTI**



Il paesaggio lussureggiante visto all'E3 è rimasto, ma l'ultima versione del gioco mostra quanto di più *Haze* abbia da offrire in termini di ambientazioni

Il gioco è certamente molto bello da vedere, e il mondo vi offrirà alcuni spettacolari panorami dell'ambiente che vi circonda, prima che saltiate nel bel mezzo dell'azione pronti a scatenare l'inferno. In una sequenza, ad esempio, scorgiamo ricche felci e muschio rampicante che delineano un sentiero fangoso, quando ecco che uno spettacolare e devastante attacco aereo Mantel viene lanciato su una lontana installazione ribelle: quando qualche minuto dopo arriverete all'insediamento, vedrete le fiamme danzare, corpi che giacciono ovunque e residui di cenere che finiscono a sporcare il vostro visore. È uno di quegli ossimori che i videogiochi rappresentano così bene: una riproduzione quasi perfetta di un'orribile devastazione e, allo stesso tempo, un momento di incredibile bellezza. Mentre vi muovete nel gioco, il tempo scorre e le condizioni meteorologiche variano, come a riflettere il mood del momento; alcuni potrebbero ritenerlo un patetico espediente da quattro soldi, ma resta il fatto che questo "mezzuccio", così scontato nel cinema, resta un uno

Il visore sfoca l'immagine quando fate uso del Nectar. Una barra a scorrimento vi permette di dosare il Nectar, mentre in basso a destra sono indicate le fiale rimanenti. (In alto a destra) Andare in overdose rimuove ogni distinzione tra compagni e nemici

strumento decisamente efficace che, nei giochi, è stato usato molto poco. E possiamo assicurarvi che, in un momento topico del gioco, vedere un tramonto di particolare impatto visivo, fa il suo effetto. Ma, come ha voluto precisare **Derek Littlewood**, direttore creativo del progetto: "L'aspetto primario di *Haze* non è quello tecnologico. Sono immensamente fiero dell'engine che abbiamo, ma non è la prima cosa cui accenno parlando di *Haze*." Poi, tornando al paragone cui accennavamo in apertura, aggiunge: "Circa il confronto con giochi come *Crysis* e *Far Cry*, be'... *Haze* è completamente diverso. Abbiamo un fantastico team di artisti, e il loro responsabile è uno dei migliori al mondo. Proprio per questo, il nostro approccio è puntare sul lato artistico, non tecnico. È una scelta della quale siamo molto fieri."

L'introduzione del Nectar chiarisce bene questo punto: l'ambiente su schermo sembra offuscarsi, i nemici diventano dei chiari bersagli color arancio e una sequenza di gioco prima minacciosa, diventa una rassicurante passeggiata, mentre la musica accelera rapidamente sincronizzandosi coi vostri movimenti fino a diventare quasi un motivetto e gli effetti sonori diventano vistosamente più drammatici. È un'esperienza che, anche a questo stadio dello sviluppo, risulta piacevolmente coerente e pone la potenza grafica dell'engine al servizio della visione artistica degli autori.

Ed è un bene che sia così, perché la meccanica dell'uso del Nectar è qualcosa con cui avrete spesso a che fare. Secondo il gergo corporativo Mantel, il Nectar è un "integratore alimentare" o un "medicinale per aumentare le prestazioni", ma presto vi sembrerà molto di più una "droga da combattimento per il controllo emotivo". Il Nectar riveste un ruolo chiave in *Haze*: viene pompato nel sangue direttamente dalla vostra tuta da combattimento Mantel, alterando completamente la vostra percezione del campo di battaglia. Tre sono i suoi principali effetti: preveggenza, percezione e focalizzazione. La preveggenza del Nectar aiuta ad identificare, evitare e anticipare il pericolo, traducendosi in una sorta di senso di ragno ambientale: una granata che atterra ai vostri piedi, ad esempio, mostrerà nei secondi precedenti all'esplosione, alcune onde del suo raggio d'azione, avvertendovi di allontanarvi subito dall'area. La percezione del Nectar riguarda l'identificazione dei bersagli: questo è l'effetto della luminosità arancione della quale parlavamo prima (molto simile a un visore a infrarossi, specialmente per l'alone che circonda i nemici), che rende impossibile per i soldati ribelli nascondersi. Dopo aver evitato il pericolo e identificato gli obiettivi, in un FPS non resta altro da fare che ucciderli; il focus del Nectar vi aiuta a prendere la mira e annientare i nemici, trasformando inoltre i vostri attacchi corpo a corpo in colpi letali.

Siccome la Mantel è la Mantel, il vostro Nectar si rigenera continuamente e di rado resterete senza, il che comporta che i problemi che scaturiscono a causa di esso sono più sottili rispetto al semplice rimanerne privi. Littlewood ha voluto enfatizzare ciò: "Quando inizierete a giocare, finirete per gasarvi esclamando 'Ehi, questo si che è forte!' e pompandovi di Nectar. Certo, ci sono effetti collaterali come il rischio di overdose, ma il gameplay stesso del gioco vi spingerà ad agire un po' da matti spericolati". La meccanica dell'overdose può scattare a causa vostra o per fattori esterni ma, in ogni caso, si andrà incontro a un cambio immediato nel vostro HUD: un allarme vi segnalerà

Un momento particolare del gioco ci ha colpito: al piano superiore di un edificio industriale tutto sta andando secondo i piani, una nave da battaglia Mantel si libra dinnanzi a voi, i raggi del sole illuminano il cammino e tutto appare calmo. Improvvisamente, però, la nave viene abbattuta, e voi entrate in una versione da incubo della realtà: la musica stona, lo schermo si scurisce e il tempo cambia in un'irreale e martellante pioggia. I nemici davanti a voi diventano rumorosi e, una volta colpiti, schizzano sangue e vengono sbalzati in aria. Poi, dopo forse neanche un minuto, torna la calma nello schermo e la chimica nel vostro corpo viene ricalibrata. Tutto torna com'era e, cosa davvero interessante, i frenetici nemici di prima giacciono ora di fronte a voi. È un esperienza che, per qualità visiva e adrenalinica, risulta sconvolgente, di sicuro non un emozione comune in un FPS. Mentre tutti quei flash si mescolano alla narrazione del gioco, appare chiaro che il Nectar rende la guerra molto simile a un videogioco, per i soldati Mantel. Non è chiaro quanto *Haze* sfrutterà questo inquietante scenario, ma in linea di massima aspettatevi fuochi d'artificio.

L'effetto focus del Nectar vi permette di mirare ai nemici in modo più efficace. Qui è stato usato per identificare la posizione delle truppe ribelli e trovare e far detonare un ordigno esplosivo, trasformando una situazione pericolosa in una caccia all'anatra... almeno finché non andrete in overdose

un'anomalia nella circolazione del sangue e non riuscirete più a distinguere i soldati Mantel dai ribelli. Potreste comunque aspettare che l'effetto termini, se non fosse che l'overdose comporta anche la perdita del controllo dell'aggressività, rendendovi una mina vagante in mezzo ai vostri stessi compagni d'armi. I ribelli, ovviamente, hanno imparato questa utile lezione, e usano varie tattiche per portare i soldati Mantel in overdose e metterli così l'uno contro l'altro: ciò salterà fuori anche nelle modalità multigiocatore di *Haze*, dove potrete giocare come un soldato Mantel con l'arma a doppio taglio del Nectar, oppure come un meno potente ma più equilibrato ribelle. Il design del Nectar punta a potenziare le fondamenta e le solide meccaniche del genere: "I benefici in termine di gameplay sono guidati dall'idea di come migliorare l'esperienza di un FPS," spiega Littlewood. "Troppi giochi vengono sviluppati attorno a degli inutili espedienti: diventa più una mossa di marketing che un modo per migliorare l'esperienza del giocatore, ed è ridicolo." L'implementazione del Nectar all'interno del gameplay è totale, ma l'integrazione di esso con la componente narrativa del gioco promette di essere altrettanto importante e, nonostante Free Radical non voglia andare troppo nello specifico, ci sono già alcune eccitanti indicazioni (come potete leggere nel box nella pagina precedente). Una cosa è certa: dire che il Nectar è solo un modo di potenziarsi in battaglia è assolutamente errato e riduttivo.

Assieme al Nectar, uno degli aspetti chiave del gameplay e delle caratteristiche narrative di *Haze* è certamente l'uso della visuale in prima persona senza soluzione di continuità, mirata a creare un'esperienza più immersiva: nessuna scena d'intermezzo e nessuna schermata di caricamento. *Half-Life* ha gestito tali aspetti in modo egregio, ma in parte a scapito della caratterizzazione di Gordon Freeman. La forza di *Haze*, d'altro canto, è proprio il carattere di Shane Carpenter: rendere la storyline interamente sincronizzata con le vostre azioni potrebbe essere un colpo da maestro, introducendo l'irreversibilità della tragedia nella narrazione senza rimuoverne il senso di controllo. Gli eventi accadono con voi che agite al loro interno... e che reagite ad essi. Lo slogan ufficioso che usano in free Radical per descrivere *Haze* è "un gioco di guerra che diventa un gioco riguardo la guerra", e la vera natura della guerra in contrasto con la sua rappresentazione tipica nei giochi è una parte importante di questa filosofia: quanto appetibile e pericolosa è la libera volontà in guerra, e quanto queste situazioni sono create e manipolate da forze che vanno oltre il nostro personale controllo?

Trovare punti comuni tra le realtà della guerra e l'esperienza di gioco e infonderli nella narrazione di questo titolo è la sfida personale dello sceneggiatore **Rob Yescombe**. "Se sparate a qualcuno, in un gioco, cosa provate? Trionfo. È quanto di più remoto ci possa essere dalla realtà. Vedete dei soldati che ritornano dalla battaglia dopo aver sparato a un solo essere umano e sono traumatizzati. Noi invece facciamo fuori 100 persone e siamo galvanizzati: che fine hanno fatto la copa, la responsabilità, il rimorso? Non sto dicendo che *Haze* può letteralmente offrire tutte queste sensazioni, ma certo è che si tratta di obiettivi da tenere a mente e verso i quali tendere."

La narrazione di *Haze* si discosta certamente dall'ormai monotono e obsoleto concetto di film interattivo, muovendosi sui binari propri del gaming: i concetti gemelli di influenza e colpevolezza. Queste sono le fondamenta della visione di Littlewood: "La cosa interessante è che il senso di complicità del giocatore negli eventi è molto più alto di quanto invece non avvenga in un film," ci spiega. "È qualcosa che stiamo esplorando perché si ha la possibilità di tornare indietro e dire: 'Be', guarda cos'hai fatto': non è qualcosa che può essere fatto in un film perché, ovviamente, non sei tu ad averlo fatto." I temi della guerra, del libero arbitrio e dell'obbedienza non sono mai semplici da trattare, ma lo scenario futuristico permette di non incappare in controversie o offese.

"NOI VOGLIAMO CHE LE PERSONE GIOCHINO E DICANO: 'QUESTO È UN GRAN GIOCO'. POI, FORSE, POTRANNO RECEPIRE LA SATIRA. O FORSE NO. IL NOSTRO LAVORO È QUELLO DI INTRATTENERE."

Ma malgrado questa enfasi, l'aspetto più importante di *Haze* rimane per il team il nucleo del gameplay, che Yescombe riconosce: "Non vogliamo che sia un gioco dove, se non sei interessato alla discussione, non puoi

La vostra squadra mostra molto più che un'IA basilare: coprendovi, evitando di mettersi sulla vostra linea di fuoco e tuffandosi per mettersi al riparo, vi salveranno la pelle più di una volta. Nel caso dovessero morire, la Mantel vi invierà presto dei sostituti

Gli assalti di Mantel decimano le forze nemiche. Ma esagerate col Nectar e i vostri compagni di squadra diventeranno dei Rambo più che dei Rainbow Six

divertirti: il 50% del pubblico non ha capito che Starship Troopers era ironico. Noi vogliamo che le persone giochino e dicano 'Questo è un gran gioco'. Poi, forse, potranno recepire la satira. O forse no. Il nostro lavoro è quello di intrattenere."

Detto questo, è chiaro che *Haze* non risponde solo alle sfide tecnologiche dell'attuale generazione, ma a una maggiore sensibilità verso i giochi in generale. "Gli abbellimenti grafici non rappresentano più il passo in avanti che si è avuto in passato," spiega Littlewood. "Gli sviluppatori devono quindi guardare oltre la tecnologia e capire come cambiare l'esperienza di gioco." Riguardo a una causa e l'inabilità di disobbedire: questi sono i due fattori propulsori della guerra."

Siamo lontani, lontanissimi da soluzioni che definiremmo "medievali" per far fronte agli spinosi problemi del combattimento e del realismo dei giochi, come la disdicevole idea di usare il sangue verde, e Yescombe lo fa notare subito: "I giochi sono tenuti sotto osservazione, incolpati di contribuire all'aumento di violenza. Eppure noi non ci pensiamo ne avviamo un dibattito serio sull'argomento, a parte dire: 'Be', non fateci giocare i vostri figli!' Questo non è un argomento valido." Il genere bellico in particolare ha difficoltà nella dissociazione del gioco dalla vita reale, grazie anche alle contaminazioni incrociate tra l'industria e l'esercito: non fosse altro perché quest'ultimo può permettersi di utilizzare varianti di motori di giochi commerciali in programmi di addestramento, implicando quindi in qualche modo il coinvolgimento dei giochi nel combattimento reale. È facile criticare la rappresentazione della guerra nel videogioco medio, ma "non si trovano risposte in *Haze*, perché noi non ne conosciamo," dice

"IL PUNTO È CIÒ CHE ACCADE OGGI NEL MONDO. VOLENDO, PUOI NASCONDERE LA TESTA SOTTO LA SABBIA E FARE *HALO 3*, MA IL CUORE DEL PROBLEMA È CHE CI SONO IN BALLO COSE BEN PIÙ IMPORTANTI."

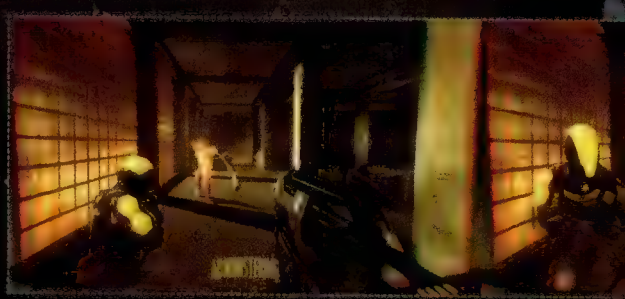
ciò, Yescombe crede invece che sia un dovere per l'industria videoludica occuparsi di temi più maturi e realistici: "Il punto è ciò che accade oggi nel mondo: come si può fare qualcosa che non lo rifletta? Volendo puoi nascondere la testa sotto la sabbia e fare *Halo 3*, ma il cuore del problema è che ci sono in ballo cose ben più importanti." Il quadro si fa più vasto e si esplorano concetti quali la mortalità, l'obbedienza e il controllo. Per Yescombe è chiaro che i giocatori cominciano a chiedere cose diverse, "perché sebbene *Halo* sia brillante, voi restate degli adolescenti; la next gen significa diventare più maturi: in *Haze* diventate adulti."

Purtroppo, Free Radical non ha rivelato nulla riguardo al ruolo di civili e non combattenti, confermando solo che nel gioco finito ci saranno. Se forniranno qualche interessante sottotrama non è dato saperlo, ma uno dei benefici più interessanti dell'ambientazione in un futuro prossimo sarà l'esperienza della guerriglia moderna, psicologica e fisica, contro le vostre forze meglio equipaggiate e teoricamente più potenti. Ma anche se siete potenti, non siete Marcus Fenix: "È uno dei clichè da videogioco che vogliamo eliminare: l'uomo solo, super, che abbandonato nel mezzo del conflitto risolve la guerra," puntualizza Littlewood. La relativa impotenza dei soldati all'interno di un conflitto è esplicita: "Le persone, in guerra, combattono sempre e comunque, o per una causa in cui credono" spiega Yescombe. "O perché si limitano a eseguire ciò che viene loro ordinato," Conclude. "Aderire

Littlewood. "Le cose non sono binarie, non raggiungi un punto del gioco in cui puoi cambiare fazione o simile: è più complesso. La realtà è più profonda e vi sono molti spazi grigi, lungo il cammino."

Vi sono ancora spazi grigi anche in *Haze*, ma se Free Radical riuscirà a realizzare ciò che sta perseguendo (cioè se *Haze* riuscirà a essere un FPS di prim'ordine che induca il giocatore a esplorare le proprie motivazioni e azioni all'interno del mondo di gioco), allora cambieranno le regole di un genere ormai sovraffollato e spesso noioso. È un grande se, e molte delle innovazioni del gioco esistono per adesso solo nelle parole del team, ma 7-10 mesi di sviluppo e test su una build che sembra già molto solida ci ispirano una certa fiducia. *Haze* si preannuncia davvero molto ambizioso e importante. Speriamo non ci deluda.

Come deathmatch diretti (i quali acquistano un'inclinazione tattica in base al vostro schieramento con o contro la Mantel), il multiplayer di *Haze* è un'estensione dell'esperienza in singolo. "Gli obiettivi sono guidati dalla storia" dice Yescombe, "non molliamo solo le persone all'interno di ambienti di gioco. Nel multiplayer potrete trovare cose che nella campagna in singolo vi sono sfuggite o delle quali avete solo sentito parlare." *Haze* supporterà in modalità cooperativa online fino a quattro giocatori, il che richiederà truppe dall'IA superlativa e nonché obiettivi davvero originali. A differenza di *Timesplitters: Future Perfect*, non sarà presente un'opzione di editor di mappe ma l'esperienza e la fama di Free Radical dovrebbero assicurare livelli di rara qualità.



(Sotto a sinistra) La preveggenza del Nectar vi avverte del raggio d'esplosione di questa granata; anche il vostro compagno, altrettanto carico di Nectar, si riposizionerà di conseguenza. (A destra) Uno dei tre veicoli Mantel visti finora, anche se non si sa ancora quanti di questi potranno essere pilotati

LA TERRA TREMA

SI CHIAMA *FRACTURE*, È UNO SHOOTER ED È FIRMATO LUCASARTS. E SARÀ UN TERREMOTO. LETTERALMENTE

Se la metà dello sforzo di lanciare un gioco originale è nel trovargli un nome, LucasArts e Day 1 Studios sono già in vista della vittoria, con *Fracture*. "Il gioco è stato probabilmente il più difficile a cui trovare un nome in cui sia mai stato coinvolto," ha confessato **Denny Thorley**, l'affabile presidente dagli occhi acuti di Day 1. Ma il risultato è un sogno del marketing. Non solo *Fracture* ha un nome di due sole sillabe, ma unisce in sé tutto ciò che differenzia questo ambizioso nuovo gioco d'azione, rivelato in queste pagine per la prima volta e destinato a uscire nell'estate del 2008, da tutto ciò che si è già visto.

La prima e più importante frattura, in *Fracture*, è quella geologica. Molti giochi si sono definiti "un terremoto", ma *Fracture* lo è letteralmente: vi permetterà di spezzare il suolo. E di sollevarlo, o affossarlo, e farne uscire punte, e scavare tunnel al di sotto di esso e raccoglierlo in massi che crescono mentre rotolano. Si tratta di uno sparatutto in terza persona in cui quasi tutte le armi in vostro possesso saranno in grado di deformare il terreno, e non solo in modi distruttivi. Potrete creare coperture a vostro piacimento, sentieri per raggiungere aree inaccessibili, o togliere letteralmente la terra sotto ai piedi degli avversari. *Fracture* vi permetterà di modellare il vostro campo di battaglia.

La seconda frattura è quella di una nazione, e delle ideologie. Ambientato sulla Terra nel 2161, *Fracture* ritrae una guerra civile, negli States, tra costa est e costa ovest, con i loro rispettivi alleati, per il controllo della tecnologia. L'Alleanza Atlantica (America orientale ed Europa) considera fuorilegge l'ingegneria genetica della costa ovest e dell'Asia, e il conflitto avviene tra le loro truppe ciberneticamente e geneticamente migliorate. L'eroe del gioco, Mason Briggs, è un esperto in demolizioni dell'Alleanza Atlantica, la cui avventura comincia nel luogo centrale della guerra: San Francisco.

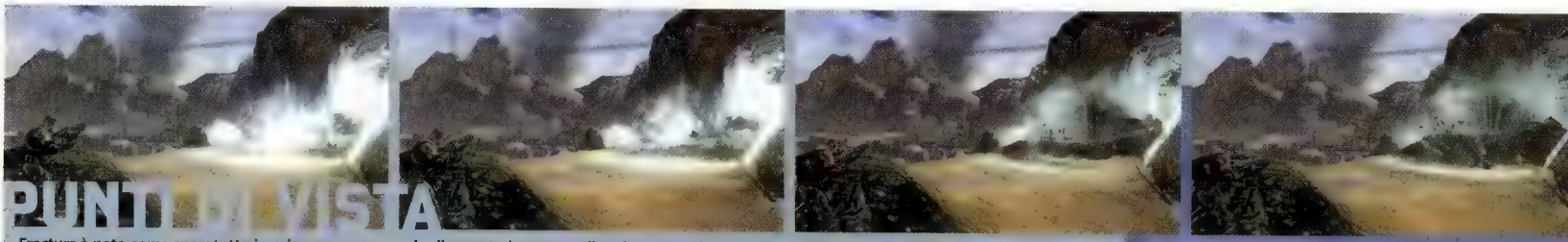
Questi due aspetti di *Fracture*, la deformazione del terreno tipica del suo gameplay e la sua trama di fantascienza sorprendentemente seria e piena di dettagli, sono perfettamente intonati alla missione che l'anno scorso si è prefissa una rinnovata LucasArts. L'innovazione del gameplay attraverso le novità tecnologiche e un impegno ad arricchire le tematiche narrative dei giochi sono i due punti fermi su cui si vuole concentrare la filosofia della compagnia.

L'idea è così perfetta sulla carta che è difficile credere che *Fracture* sia nato al di fuori del campus di George Lucas a San Francisco. Ma è stata Day 1, la casa di sviluppo di Chicago responsabile della serie *Mech Assault* per Xbox e anche delle versioni console di *FEAR*, a proporlo, dopo aver sviluppato internamente l'idea e la tecnologia. Come dice Thorley, è stato un idillio di menti. "Quando abbiamo incontrato Peter [Hirschmann, il vice presidente dello sviluppo di LucasArts] è stato come finire gli uni le frasi degli altri. È una specie di sogno, dal punto di vista di uno sviluppatore, perché LucasArts ci ha dato il tempo e i mezzi per creare qualcosa di molto speciale."

La nostra prima introduzione a *Fracture* è ciò che Day 1 descrive come un "campo di gioco", un luogo aperto e libero che funziona come demo e strumento di design. Situazioni simili verranno incluse nel gioco, forse integrate nella campagna, o forse da sole. Qui ci vengono mostrate le armi che distinguono questo gioco da qualsiasi altro del genere, a partire dai due elementi chiave: la tettonica e le granate subsoniche.

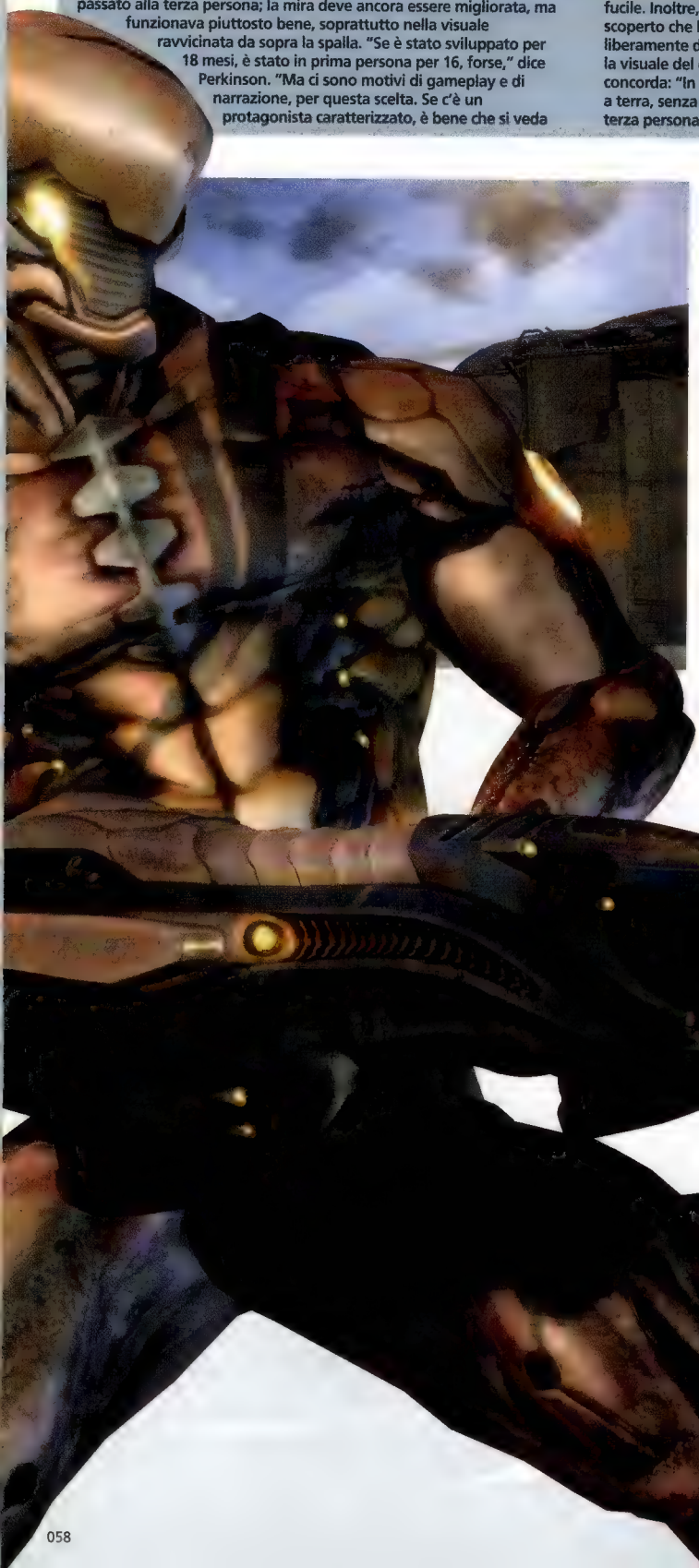
Le granate tettoniche sollevano una ripida collinetta di terra, chiamata amichevolmente "panino" dal team di Day 1. Tiratene una davanti a voi - non troppo vicino, per non farvi colpire dal raggio dell'esplosione - e sarà una valida copertura. Fatene cadere una sotto un ponte rotto e potrete salirci sopra. Lanciatela

TITOLO: **FRACTURE**
FORMATO: **360, PS3**
PRODOTTO: **LUCASARTS**
SVILUPPO: **DAY 1**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **ESTATE 2008**



PUNTO DI VISTA

Fracture è nato come sparatutto in prima persona, e solo di recente è passato alla terza persona; la mira deve ancora essere migliorata, ma funzionava piuttosto bene, soprattutto nella visuale ravvicinata da sopra la spalla. "Se è stato sviluppato per 18 mesi, è stato in prima persona per 16, forse," dice Perkinson. "Ma ci sono motivi di gameplay e di narrazione, per questa scelta. Se c'è un protagonista caratterizzato, è bene che si veda sullo schermo, e che non sia soltanto un paio di mani che reggono un fucile. Inoltre, col fatto della deformazione del terreno, Day 1 ha scoperto che la terza persona permetteva di rendersi conto molto più liberamente delle situazioni. Si possono fare cose più spettacolari, se la visuale del campo di battaglia è libera da ogni parte." Kimmich concorda: "In prima persona, perderesti un sacco di tempo a guardare a terra, senza vedere cosa accade dall'altra parte della collina. Con la terza persona, si ottiene una prospettiva diversa."



ai piedi degli avversari e li vedrete volare in aria, ma attenzione, perché il tiro corto diventerà automaticamente una copertura per loro. "Se lanciate una granata e sbagliate mira, vi renderete la vita più difficile," dice il capo dei designer **Jeff Gregg**. "Ma avrete altri strumenti per riportare la situazione a vostro vantaggio." I nemici, ovviamente, avranno le loro armi capaci di cambiare forma al terreno.

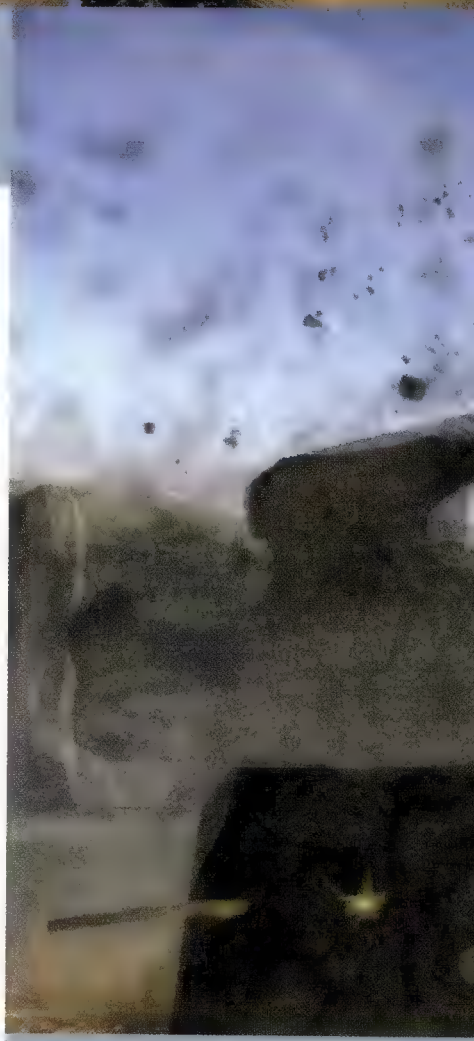
La granata subsonica è l'opposto della tettonica. Anch'essa ha un effetto esplosivo, ma crea una depressione nel suolo che può essere usata come nascondiglio, per passare sotto ai muri o per bloccare i movimenti ai nemici. Inoltre, può distruggere gli oggetti nel mondo di gioco.

È facile usare questo tipo di armi e il loro effetto è rapido, sicuro e tra i più prevedibili. Hanno il genere di influenza sull'ambiente, se non di più, che aveva il gravity gun di *Half-Life 2*, oltre ad avere applicazioni tattiche anche più serie. È quasi sicuro che avranno residenza permanente in due dei quattro posti dedicati alle granate nel D-pad. Abbiamo visto solo altri due tipi di granate, ma un commento di Day 1 riguardo al fatto che ci sarà da scegliere indica che ne avremo anche di più.

Le altre due granate viste ricadono in una seconda categoria di armi tipiche di *Fracture*: spettacolare, quasi sbilanciata, deliberatamente caotica. Si riferiscono a qualcosa che il producer e veterano di Microsoft **Jon Kimmich** identifica con uno dei tre elementi chiave di un "gioco Day 1": "Un senso di potenza esagerata, un dinamismo incredibile ed effetti spettacolari. Quando premo il grilletto, quando faccio qualcosa nel gioco, è sempre un grande momento." (Gli altri due elementi sono l'accessibilità e il multiplayer; Day 1 non è ancora pronta a parlare di quest'ultimo, a parte un'ammissione di Thorley sul fatto che rappresenti una notevole sfida tecnica.)

La granata a punta fa uscire dal terreno un'alta punta di cristallo che può sollevare oggetti o il giocatore, per fargli raggiungere aree elevate. Inoltre, andrà in mille pericolosi pezzi se colpirà qualcosa. La granata vortice crea invece un tornado di energia che può risucchiare terra, oggetti e nemici nelle vicinanze. Il vortice si intensifica se vi sparate dentro, per poi esplodere nel caos. Sequenze di granate vortice possono servire a condurre Briggs velocemente attraverso la mappa; uno dei molti esempi di un'arma usata in un modo che Day 1 non aveva previsto fino al playtesting, ma che da allora è stato entusiasticamente accolto.

"Non appena creiamo qualcosa, scopriamo cinque modi per usarlo che non avevamo previsto e di cui ci innamoriamo subito," dice Thorley. Nonostante la tradizionale devozione di Day 1 agli armamenti ad alto impatto, nel caso di *Fracture* la casualità, la fluidità e la grande carica di improvvisazione lasciata al giocatore hanno richiesto un cambiamento di mentalità. "Uno degli aspetti che abbiamo notato giocando è che il caos è divertente.



I membri dell'Alleanza del Pacifico hanno armature genetiche che conferiscono loro un aspetto alieno e minaccioso piuttosto comune ai nemici negli sparatutto. La storia e i dialoghi, comunque, umanizzeranno

Fracture è potente e frenetico e l'impatto viscerale delle armi è immenso. Ma Day 1 si premura di sottolineare che il gioco si potrà affrontare anche in modo più "contemplativo", a seconda di come userete le deformazioni del terreno. Includerà anche obiettivi di esplorazione, per incoraggiare il gioco senza combattimento

"NON APPENA CREIAMO QUALCOSA, SCOPRIAMO CINQUE MODI DI USARLO CHE NON AVEVAMO PREVISTO UNO DEGLI ASPETTI CHE ABBIAMO NOTATO GIOCANDO È CHE IL CAOS È DIVERTENTE."

Ci siamo dovuti staccare da ciò che avevamo imparato da altri shooter a cui avevamo lavorato, e cedere un po' di più al marasma."

Le armi da fuoco, in *Fracture*, sono un po' più convenzionali e normali, rispetto alle granate, con un'eccezione, ma comunque hanno tutte effetti di deformazione sul terreno. Potrete portarne due in contemporanea, ispirazione da *Halo* che ha decisamente senso nel contesto di *Fracture*. La libertà di scelta è così ampia, in questo gioco, che non riuscirete a esplorarne appieno tutte le possibilità, se non ci fosse questa piccola limitazione.

Il Bulldog è un mitragliatore che taglia il terreno, permettendovi di creare dei "gradini" in una salita ripida, oppure di realizzare dei punti di copertura. L'Invader è uno shotgun che solleva leggermente il terreno e ha un fuoco secondario fatto di proiettili lenti e capaci di rimbalzare, che esplodono quando rilasciate il grilletto permettendovi di sparare dietro agli angoli. Il Black Widow vi permette invece di piazzare mine subsoniche per farle detonare contemporaneamente, perfetto per trappole e creazione rapida di trincee.

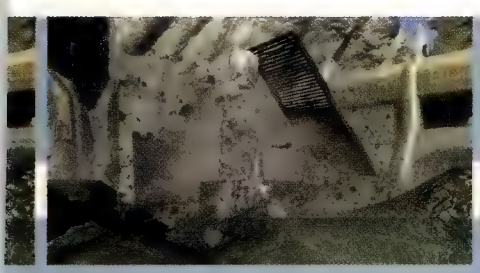
Il Bangalore è uno spettacolo in stile Vortex, che ha come fuoco primario un missile che deforma il terreno e un siluro sotterraneo come proiettile secondario, capace di esplodere quando rilascerete il grilletto con un cinematografico effetto "slow-motion".

Ma la vera chicca è l'arma denominata non ufficialmente "fucile a massi". Questa divertentissima arma risucchia la terra per tramutarla in un masso alto quanto un uomo e lo lancia in avanti, spiaccicando i nemici come formiche. Si può far anche detonare come un'enorme bomba, sparando.

Questo fucile è ancora al livello di prototipo, perché l'idea era sembrata inizialmente un po' stupida, ma poi si è rivelata divertentissima nella pratica. È un grande esempio dell'improvvisa ondata di entusiasmo per il libero pensiero che ha colpito Day 1, grazie al concetto

DESIGN PER LA VITA

La deformazione del terreno crea sempre nuovi problemi ai designer di Day 1, mentre tentano di lavorare sulla violenza che il giocatore può fare ai loro ambienti, senza doverla limitare artificialmente. Un esempio ne è l'area d'atterraggio di una nave: che succede se un giocatore solleva il terreno in quel punto? "La vecchia scuola avrebbe messo un grosso blocco di cemento, lì, in modo da impedire la deformazione del terreno," dice Kimmich, ma invece loro hanno dato alle navi le loro armi di deformazione del terreno. "Ci piace dare potere al giocatore," dice Gregg. "Ogni volta che ci sentiamo in qualche modo costretti, e ci è successo spesso di discutere di questi argomenti, perché magari qualcosa che abbiamo permesso diventa difficile da controllare per noi, la filosofia è sempre stata di potenziare il tutto, di trovare un modo di integrare nel gioco ciò che cercavamo di realizzare, e permettere anche di esistere alle cose che immaginavamo avrebbe fatto il giocatore. Nove volte su dieci, se il giocatore cerca di fare qualcosa, è qualcosa di spettacolare."



La tecnologia proprietaria di Day 1 era già andata troppo avanti per poter utilizzare la fisica e le animazioni che LucasArts ha in licenza. Ma nonostante lo scetticismo della compagnia sul middleware, McDonald si è dichiarato molto sorpreso da loro

rivoluzionario della deformazione del suolo. Oltre alle ovvie difficoltà dovute proprio a questo concetto e ai suoi effetti (in specie sull'IA e sulle animazioni), gli ingegneri di Day 1 hanno dovuto affrontare il problema di creare strumenti che permettessero agli sviluppatori di improvvisare quanto, si spera, faranno i giocatori.

"Queste armi sono state ideate dai designer, prima ancora che i programmatori vi mettessero mano. Il fucile a massi, per esempio," spiega **Mike McDonald**, capo tecnico e direttore del secondo studio presso Baltimore. "Non andava bene come adesso che l'abbiamo programmato, ma intanto era un prototipo che i designer potevano usare. È un'ottima cosa, nel processo di scoperta e innovazione, non avere il collo di bottiglia dei programmatori. Se gli strumenti non sono semplici da usare, se non permettono ad artisti e designer di lavorare con un minimo supporto tecnico, lo consideriamo un fallimento."

Nella nostra prova, il fucile a massi mostra anche perfettamente gli incidenti imprevedibili che il caotico arsenale di *Fracture* comporta, e come il team di Day 1 sia meravigliosamente aperto nei loro confronti. Nel corso del livello, viene richiesto ai giocatori di sollevare la terra per raggiungere il primo piano di un bunker difeso da una squadra avversaria. Dopo aver costruito una specie di rampa dalla collina lì a fianco, è stato impossibile resistere a lanciare un masso giù per quella discesa, spedendolo contro il bunker e i nemici in attesa. Al terzo tentativo, il piano è riuscito e, tra le grida di giubilo dei presenti, il masso si è infilato nel corridoio, bloccando l'uscita ai nemici.

"Non ho mai visto nessuno provare una cosa del genere," ha detto Gregg, visibilmente colpito dal fatto che il suo gioco riuscisse ancora a sorprenderlo. "Ho pensato: uh, non so se l'IA capirà che è bloccato, e invece ha funzionato. Ora creerò delle aree basate su questo concetto. Non sono un genio: vedo cose che mi piacciono e sono furbo abbastanza da decidere di inserirle nel gioco."

Sebbene non sia stata assolutamente confermata nella versione finale, Day 1 ha una modalità cooperativa che usa per testare l'IA. Thorley gioca nella parte del nemico contro il personaggio di Gregg, per realizzare un comportamento realistico e divertente

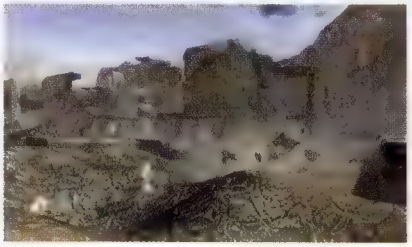
Questo atteggiamento è importante, perché il design di *Fracture* ha un problema da risolvere. Nonostante la libertà data ai giocatori, si tratta ancora di uno sparatutto con situazioni prestabilite, con una storia da seguire. È un gioco con parti perfettamente costruite, in cui però può succedere di tutto.

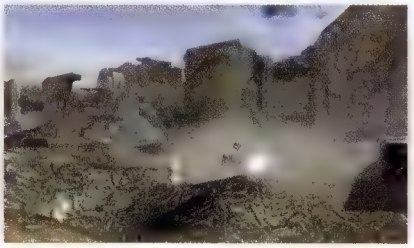
La sequenza iniziale che abbiamo giocato chiede a Briggs di distruggere due batterie antiaeree, per coprire l'atterraggio di una nave amica, combattendo in un complesso e sollevando un ponte sabotato. Si passa da sparatorie ravvicinate a scaramucce all'aperto, da esplorazione e risoluzione di enigmi a giochi di fisica quasi irreali, e il tutto si svolge in una baia di S. Francisco ormai prosciugata, con il Golden Gate Bridge che si solleva assurdamente sulla scena.

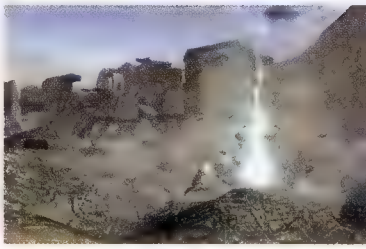
Le batterie antiaeree si distruggono sistemando granate tettoniche sotto di loro per sollevarle dentro agli scudi che le circondano. Si possono far rimbalzare proiettili all'interno di un bunker. Le Idre - avversari armati di Bangalore capaci di fare salti incredibili e attaccare unicamente dall'alto - si eliminano usando le granate a punta. Potrete creare piattaforme piazzando granate tettoniche sotto a qualche cassa, riparare il ponte con una versione gigante della punta che i nemici tenteranno di distruggere con le loro armi. In una sequenza, verrete attaccati dall'alto di una collina con una serie di enormi sfere esplosive all'idrogeno, un'arma spettacolare che giustifica la sua esistenza solo per il divertimento che si prova nell'usarla. Potrete usare il Black Widow

COMPETENZE TOTALI

Quando è stato chiesto quale fosse la più grande sfida dei programmatori di Day 1, se la deformazione del terreno o le conseguenze che essa comporta, McDonald ha detto: "Un po' tutte e due le cose. O meglio, dovrei dire, molto tutte e due le cose. La deformazione in se stessa, per come la stiamo creando, non si sarebbe potuta ottenere in una generazione precedente. La potenza della CPU deve essere di un certo tipo, per renderla in modo degno. Quando accade, i modi in cui l'IA si può rapportare alla situazione e naturalmente la fisica ne vengono influenzati, e tutto è diventato più complicato. Non avremmo mai potuto fare ciò che facciamo adesso, su una console di vecchia generazione, perché ora dobbiamo far girare quella fisica anche sui processori multipli. L'architettura multi-core è fondamentale." Tuttavia, non sono stati tentati dal comprare delle soluzioni invece di sviluppare le proprie. "Ho scoperto sulla mia pelle cosa significa dover sistemare quegli ultimi maledetti errori del codice e ritrovare davanti un sistema che hai dovuto comprare o che comunque non controlli appieno," dice Thorley.







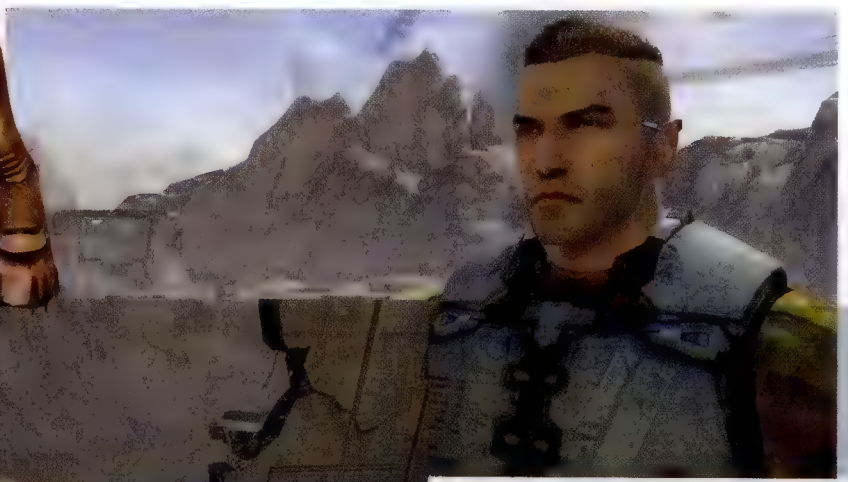
per piallare la collina e disperderle, le tettoniche per creare una rampa e farle volare oltre la vostra posizione, o (il metodo preferito di Gregg) le punte, creando un'enorme, letale partita a pachinko.

Quello di *Fracture* è un mondo irreale, perfetto per sperimentare le deformazioni del terreno. Ma è un mondo che Day 1, con la guida di LucasArts, sta costruendo nei minimi dettagli in mesi di duro lavoro. Il regista **Peter Krygowski** (Thorley preferisce chiamarlo "regista di emozioni") è l'uomo che deve umanizzare questo campo di gioco. Ha realizzato accuratamente una trama che conduca il giocatore da questo a quel mondo, includendovi un disastro dell'ingegneria genetica avvenuto alla fine del XXI secolo e un ciclo di disastri climatici perfetti per ispirare la tecnologia e creare il paesaggio familiare eppure alieno che vediamo.

"Wikipedia è divertentissima," dice Krygowski della sua ricerca per la tecnologia delle armi. "Il Bangalore, per esempio, è basato sulla tecnologia della liquefazione. Il terribile terremoto che colpisce la costa ovest degli USA è un colpo terribile per la nazione, ma permette anche di scoprire molto su come funzionano i terremoti, di come si propaga il suono e di come la liquefazione rende la terra fluida, nel sottosuolo."

"A volte mi chiedo se queste cose potrebbero funzionare davvero," concorda l'art director **Josh Nizzi**.

Se tutti questi dettagli riusciranno a essere comunicati nel modo di narrare di Briggs, il mondo di *Fracture* potrebbe raggiungere la statura della fantascienza letteraria, piuttosto che del fantasy cinematografico, qualcosa di molto raro, nel mondo dei videogiochi. Già sono presenti, se l'area della Baia di Frisco è qualcosa di definitivo, locazioni davvero spettacolari: "Usiamo sia la familiarità che la non familiarità come strumenti," spiega Nizzi.



In modo piuttosto deludente, le strutture create dall'uomo non rispondono alle armi a deformazione, e per la maggior parte non si distruggono. Le sparatorie diventano molto più convenzionali, al chiuso, ma l'IA nemica, cauta e ostinata, insieme alle armi come l'Invader, mantengono la faccenda interessante

Mason Briggs avrà una storia personale "intrigante e inserita in un evento grandioso", a detta di Krygowski

Mentre il producer di LucasArts **David Perkinson** ama sottolineare quanto sia forte l'enfasi che la sua compagnia vuole dare a una storia e a un personaggio, e quanto stia lavorando a stretto contatto con Day 1 in questo campo, va anche detto che è proprio qui che *Fracture* ha più da dimostrare. L'ambientazione è affascinante, ma la presentazione è un futuro disastroso piuttosto convenzionale, fatto di cemento spaccato, rottami arrugginiti, con gli enormi e pesanti veicoli degli Atlantici in contrasto con la tecnologia organica dei Pacifici. *Fracture* non si gioca come gli altri shooter, ma è simile a molti di loro: riuscirà a soddisfare le richieste del presidente di LucasArts Jim Ward, che vuole un gioco per le masse, quando, a dirla tutta, sembra più portato per piacere all'infamato pubblico degli hardcore gamers?

"Di certo sono discussioni che abbiamo affrontato nel corso dello sviluppo," conferma Perkinson. "Vogliamo evitare che il gioco piaccia solo a un pubblico limitato. Stiamo cercando di creare un'esperienza aperta a tutti i giocatori e, proprio la settimana scorsa, Jim ha detto: 'Non farò uscire questo gioco se non riesco a finirlo'."

Un'iconografia distintiva e forte è ciò che serve a *Fracture*, se vuole guadagnare davvero dalla sua irreprensibile innovazione del gameplay e fare ciò che vuole e di cui necessita LucasArts: ottenere un grande successo che possa essere posto al fianco dei suoi blasonati ma ormai passati film. "C'era un'idea diffusa che noi fossimo solo quelli di Indy e Star Wars. Ma c'è gente che è certa che la compagnia sia in grado di fare molte altre cose interessanti," dice Perkinson. "George ha fatto capire che LucasArts vuole diventare uno dei pistoni capaci di generare maggiore energia nel motore della compagnia, per diventare una sua fonte precipua di guadagno. Il modo migliore per farlo è avere nuovi prodotti che generino molto interesse."

"ABBIAMO LAVORATO CON PUBLISHER CAPACI DI BRACCARTI SUL MINIMO DETTAGLIO DEL GIOCO. CON LUCASARTS INVECE È TIPO: DOVETE INNOVARE, INNOVARE, INNOVARE E DIVERTIRVI!"

L'unica area in cui i tecnici di Day 1 hanno dovuto limitare le loro ambizioni e dire "no" è stata quella dell'acqua. Era troppo difficile e dispendioso in termini di programmazione ottenere che anche l'acqua rispondesse alle deformazioni. E così, nel 2161 la terra è estremamente arida

Thorley è profondamente soddisfatto dei suoi nuovi datori di lavoro: "Abbiamo lavorato con publisher capaci di braccarti sul minimo dettaglio del gioco. Con LucasArts è un po' diverso, è tipo: dovete innovare, innovare, innovare e divertirvi! E poi, visto che fanno meno giochi, ci si concentra di più e a un livello più maturo. È qualcosa di unico, perché è di grande aiuto quando hai gente come Peter o Jim che ti danno degli imput molto utili."

"La nostra organizzazione è piuttosto lineare," annuisce Perkinson. "Perciò presenteremo al presidente della compagnia dei pezzi di storia man mano che vengono creati. Mr. Lucas ha fatto qualche commento sul gioco," aggiunge. "E questo è fantastico," commenta Thorley.

"Fa anche un po' paura," dice Perkinson, a bassa voce.

Anche se sembra la solita sviolinata ai publisher, c'è decisamente un rapporto atipico tra Day 1 e LucasArts. Il decisivo supporto finanziario della compagnia e l'insistenza sull'innovazione tecnica e di design ha permesso agli sviluppatori di fare grandi cose, a partire dalla semplice idea del movimento del terreno, e il senso di entusiasmo e di libertà è palpabile negli uffici di Day 1. *Fracture*, con oltre un anno di sviluppo ancora da compiere, sembra decisamente solido, si gioca bene e si piazza a un livello superiore rispetto ai suoi rivali e ai precedenti giochi di Day 1. Ma è ancora abbastanza flessibile da far entrare le buone idee che ancora si potranno trarre dallo sviluppo, giorno dopo giorno, di un paesaggio splendidamente imprevedibile.

FUORI IN 60 SECONDI?

I primi minuti passati in compagnia di un nuovo gioco devono essere magici, o rivorrete indietro i soldi. Come fanno i giochi a tenere il vostro dito lontano dal pulsante power?

Si dice che le nostre opinioni si formino con incredibile velocità. un batter d'occhio saltiamo alle conclusioni, anche se non possiamo consciamente spiegare come. Il mondo dei videogiochi conosce da anni l'importanza delle fasi di apprendimento. La semplicità di design dei coin'op classici non era dovuta solo alle restrizioni dell'hardware, ma anche al bisogno di comunicare come e perché quel gioco dovesse essere giocato prima che il potenziale cliente passasse oltre. Anche se gli utenti di PC e console potrebbero essere considerati più ricettivi, resta il problema della moltitudine di opzioni di intrattenimento che si contendono la loro attenzione. I primi minuti di gioco hanno preso il posto dei tentativi dei coin'op di attirare i giocatori e, con ogni console di nuova generazione, la necessità di colpire forte e subito si è fatta più impellente. Ma il fatto che i giochi tentino di raccontare storie sempre più complesse, di utilizzare sistemi di controllo sempre più complicati o creativi e di presentare strutture sempre più intricate rende ancora più difficile il loro compito di presentarsi bene in poco tempo. E ne hanno bisogno. L'ex-designer di LucasArts **Hal Barwood** fa suonare semplice la cosa quando dice che occorre "avvincere il giocatore subito e con forza, mettergli tra le mani una sfida immediata e che sia divertente, dimostrare i parametri di gioco e rendere intrigante l'idea di ciò che verrà", ma è in questi principi che stanno i dilemmi della necessità di insegnare al giocatore i controlli, gettare le basi della storia (mostrando i desideri e le esigenze dei personaggi, le forze che tramano contro di loro e la posta in gioco) e, in qualche modo, far sì che il tutto risulti divertente e convincente.

Un metodo molto popolare è partire con una scena spettacolare, un'ostentazione di grafica e di gameplay ingannevolmente frenetico

GOLDENEYE 007

N64, Rare, 1997

Riporta senz'altro alla realtà pensare che al giorno d'oggi il primo livello di *GoldenEye* non passerebbe probabilmente nemmeno la fase di testing. Molte delle sue caratteristiche erano, al tempo dell'uscita del gioco, concept recenti o completamente nuovi (pistole mai viste prima, sistema di mira, obiettivi di missione complessi), eppure *GoldenEye* scarica i giocatori alle prime armi direttamente nel mezzo dell'azione senza tutorial, ma come assaggio del resto del gioco è superlativo. Il primo livello sfoggia una quantità di ambienti diversi, da spazi aperti a stretti corridoi. Il gioco iniziava in una diga, poiché seguiva fedelmente la trama del film omonimo, e Rare sfruttò l'opportunità per ostentare la potenza di rendering del Nintendo 64. Si trattava anche di uno scenario che consentiva il miglior uso possibile di uno dei nuovi gadget, ovvero il fucile da cecchino, che Rare rendeva disponibile entro pochi secondi dall'inizio. "Si pensava anche che, dandolo al giocatore così presto, questi avrebbe sperimentato", dice il co-designer di *GoldenEye* Doak. Questo livello mostra anche una quantità di diversi schemi comportamentali dei nemici, come l'uomo che, nell'area con l'autocarro, corre verso l'allarme appena si entra. "Deve percorrere una strada ridicolmente lunga per arrivare all'allarme: anche il giocatore meno dotato gli sparerà", dice Doak. "Ma era voluto: il suo scopo era dimostrare che esistevano anche personaggi che non si limitavano a spararvi contro". La sfida consisteva nel mantenere lo stage facile, comunicando allo stesso tempo un senso di complessità e di attività attraverso il movimento dell'autocarro e il numero di nemici. Di fatto, i due soldati nella prima stanza non possono vedere il giocatore finché non si è proprio vicinissimi. "Significa che all'inizio del gioco si poteva trafficare un po' senza essere massacrati", dice ancora Doak. Ma per quanto questo aspetto dello stage possa risultare facile, il funzionamento degli obiettivi era più ostico. Un dispositivo doveva essere collocato con precisione in un punto preciso del livello: non piazzarlo correttamente voleva dire dover ricominciare da capo. "È tremendamente mal progettato, ma dieci anni fa la gente lo tollerò!"

God of War II si serve di un trucco molto simile a quello del predecessore, lanciando Kratos in una battaglia con il Colosso di Rodi a pochi minuti dall'inizio. È una sorprendente rottura con la tradizione

che può funzionare molto bene nel presentare il plot e le motivazioni del personaggio, dando allo stesso tempo la possibilità di impratichirsi con i controlli. Si pensi a *God of War*, che si apre sul personaggio principale, Kratos, mentre contempla l'idea del suicidio in cima a una scogliera. La voce narrante inizia a spiegare il perché, e la scena corre indietro nel tempo, fino a mostrare Kratos nel mezzo di una battaglia. "David Jaffe e il suo team hanno centrato il bersaglio su più livelli," dice l'ex direttore creativo di Naughty Dog **Daniel Arey**. "Tutto accade in 30 secondi, e si inizia a premere i pulsanti al trentunesimo. Non c'è un'esposizione lenta e verbosa dei fatti: Kratos combatte, il giocatore si diverte, e in un minuto e 20 secondi si urla il primo 'Oh, mio Dio!' quando l'Idra irrompe nella nave e comincia il combattimento. Un boss in un minuto di gioco: notevole!" A una tale ambizione, tuttavia, si accompagna il rischio che il resto del gioco non riesca a tenere il passo. Come dice Barwood: "Quella prima impressione spingerà il giocatore a proseguire per un'altra ora, ma poi il designer dovrà avere qualche altro asso nella manica per intensificare il piacere e i misteri del gioco". Altri titoli scelgono un approccio più sottile, come *Half-Life 2*. Senza armi o altre fonti di distrazione, la sequenza iniziale del gioco permette di girare liberamente in un ambiente orchestrato con cura, immergendosi nell'atmosfera e apprendendo come funzioni il mondo dai personaggi non giocanti e dallo stesso design ambientale. Altri giochi sono più furbi, come dimostra l'incipit di *Metal Gear Solid 2*, che riesce a ingannare i giocatori circa il personaggio che interpreteranno servendosi di un prologo giocabile. Collocare l'azione su una nave nel mezzo di una tempesta (un ambiente familiare e simmetrico) è adeguatamente drammatico, e in più rappresenta una facile introduzione allo stile di gioco, oltre a includere stive zeppe di soldati e concedere persino uno sguardo al Metal Gear prima ancora

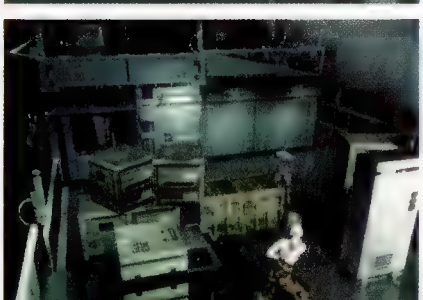
"Quella prima impressione spingerà il giocatore a proseguire per un'altra ora, ma poi il designer dovrà avere qualche altro asso nella manica"

Barney, un viso conosciuto di *Half-Life*, appare sotto mentite spoglie nelle prime battute di *HL2* e fornisce a Freeman il suo classico piede di porco, mutando il gioco da esperienza passiva a lotta

I giocatori di *Metal Gear Solid 2* vennero presi in contropiede dalla sezione introduttiva del gioco, dal momento che il grosso della storia andava affrontato con un personaggio totalmente diverso

della fine dei titoli di testa. È roba da blockbuster cinematografico, eppure ammicca anche alla natura giocosa della serie. Diversamente furbo è *Dead Rising*, che lascia al giocatore il controllo nella sequenza introduttiva permettendogli di fotografare le strade infestate dagli zombie da un elicottero, in un acuto capovolgimento degli sparatutto su binari. Non insegna nulla su come giocare, e nemmeno su che tipo di gioco sia *Dead Rising*, ma presenta in modo brillante il protagonista e lo scenario. *Dead Rising*, inoltre, pone sul piatto un altro punto chiave degli inizi nei videogiochi. La prima esperienza di molti giocatori con il titolo in questione non è avvenuta sul gioco completo, ma sulla sua popolare demo, resa disponibile su Xbox Live molti mesi prima dell'uscita. Ambientata in una sezione chiusa del centro commerciale, regalava 15 minuti di massacro libero. Ciò confuse i futuri giocatori, che scoprirono poi che la storia richiedeva di attenersi a una strettissima tabella di marcia perché l'esperienza fosse completa. Ciò somiglia al modo in cui fu recepita la demo di *Crackdown*, che consentiva più di mezz'ora di gioco libero. Per quanto fosse un'ottima anticipazione delle qualità del gioco completo, gli utenti ritennero che lo sviluppo accelerato delle abilità del personaggio rendesse il titolo più divertente e organico.

Alcuni giochi partono con una sorta di prova del fuoco: è il caso di *Resident Evil 2*, che fa circondare il protagonista dagli zombie in un

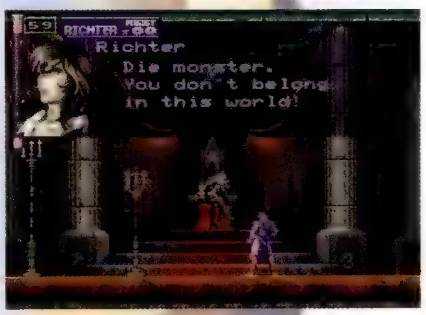


Chi gioca a *Dead Rising* vuole soprattutto prendere gli zombie a panchinate, ma nelle prime ore il gioco raziona questa gioia viscerale con le cutscene e il suo sistema di salvataggio

ambiente ristretto. Sembra quasi che gli incipit di seguiti come il suddetto titolo si aspettino che i giocatori abbiano giocato l'episodio precedente per avere la perizia e l'esperienza necessarie ad andare avanti. Il tanto sottovalutato quanto eccellente *Eternal Darkness* scelse di impostare i suoi primi minuti in maniera sconcertante, piazzando il giocatore nel mezzo di un combattimento impossibile da vincere prima di far svegliare il personaggio e rivelare che si trattava solo di un sogno. Questi due esempi, entrambi improntati sulla narrazione, comunicano le intenzioni del gioco sin dall'inizio. Similmente, *Castlevania: Symphony of the Night* si apre con il giocatore ai comandi di Richter Belmont in un confronto con il boss finale del gioco, Dracula. Si tratta in realtà di una *reprise* della chiusura del precedente capitolo, *Dracula X*, completa di emulazione dell'HUD. Per addolcire la difficoltà che il giocatore troverebbe a essere immediatamente catapultato nella battaglia decisiva, il personaggio giocante è invincibile anche in caso di sconfitta, ma la sequenza inserisce drammaticamente il gioco nel contesto dei predecessori. In uno dei molti momenti in cui *SOTN* si appropria delle meccaniche di *Metroid*, l'apertura vede il personaggio principale, Alucard, spogliato di tutti i propri poteri un minuto dopo l'entrata nel castello di Dracula. Le perdite sono circoscritte ad alcuni attacchi potenti piuttosto che alle abilità vere e proprie, ma è un marchio di fabbrica della serie di *Metroid* il fatto che Samus Aran passi i primi minuti di gioco con abilità

quali la Morfosfera, i missili o il Raggio Gancio prima di perderli tutti e di passare il resto del gioco a rintracciarli. È un design basato sulla tensione: da una parte dà al giocatore un assaggio di alcune abilità future, dall'altra lo frustra strappandogliele presto dalle mani.

Mancando una storia forte che trascini il giocatore, i primi momenti di un arcade sono ancora più importanti. Il tempo che impiega una demo per Xbox Live Arcade a trasformarsi nel gioco finale differisce da titolo a titolo, ma come afferma il designer di *Geometry Wars*, **Stephen Cakebread**, "Ciò che importa è quanto serva per capire il gioco. Poi è tutta questione di quanto il gioco che si è realizzato sia diverso dagli altri dello stesso tipo".

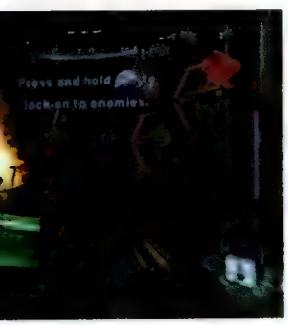


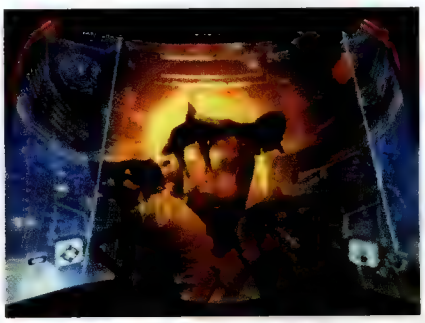
Anni prima di *God of War*, *Castlevania: Symphony of the Night* iniziava con un boss, sebbene proveniente da un altro gioco. Utilizzava inoltre la tecnica metroidiana di sottrarre le abilità iniziali

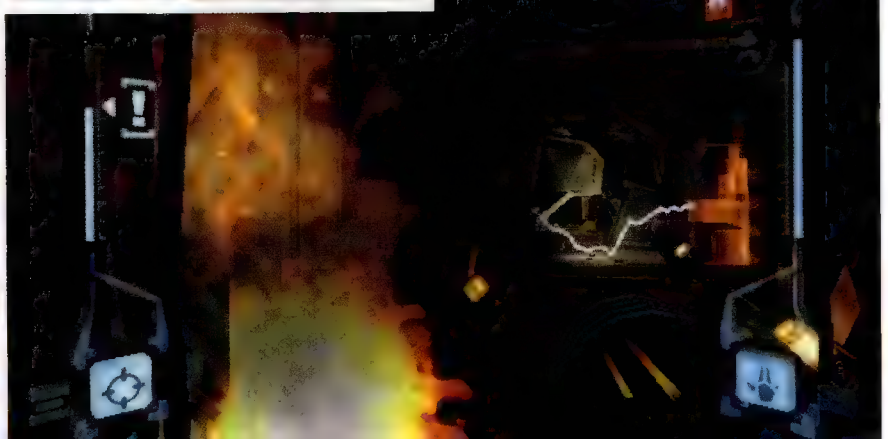
"Ciò che importa è quanto ci voglia per capire il gioco. Poi è tutta questione di quanto il gioco che si è realizzato sia diverso dagli altri dello stesso tipo"

L'esperienza del gioco arcade tende anche a estendersi oltre il mero giocare in se stesso e fino ai menu e alle tabelle dei punteggi. È una lezione che Bizarre Creations, sviluppatore di *Geometry Wars* e *Boom Boom Rocket* [pagina 100], sta imparando. "Col senno di poi, in *Boom Boom Rocket* avremmo potuto trasmettere meglio l'idea che non si tratti di completare un livello dopo l'altro e poi accantonare il gioco, ma di continuare a rigiocare ogni stage finché le canzoni non riecheggeranno nella mente ogni volta che li si ripeterà, ancora e ancora, cercando di perfezionare il proprio punteggio", dice **Ben Ward** di Bizarre. "Una parte importante la gioca l'Interfaccia Utente", continua Cakebread. "Molti dicono che l'IU, così come la schermata di selezione del livello, sia una sorta di gioco nel gioco, quindi bisogna assicurarsi che comunichi ai giocatori come approcciarlo". Anche i dettagli più insignificanti, come la posizione di default del menu quando si ricomincia il gioco, possono influenzare la prima impressione lasciata da un titolo arcade molto sincopato. La semplicità degli arcade implica l'opportunità per i giocatori di apprendere i controlli direttamente giocando, mentre per titoli come *Splinter Cell* e *Black and White* l'onere di insegnarli è piuttosto pesante. È quasi la prassi che una tempesta di box di testo e richieste di azioni specifiche accompagni i primi

Metroid Prime scherzava con i giocatori facendoli iniziare completamente equipaggiati e poi strappando loro i suddetti gadget per riscoprirli e utilizzarli più tardi







GEOMETRY WARS

Xbox/360, 2003/2005

La più grande sfida nello strutturare i primi due minuti di uno shooter a livello singolo come *Geometry Wars* sta nell'equilibrio. Deve mettere a proprio agio i giocatori e allo stesso modo proporre un'esperienza che non li annoi all'ottavo, cinquantesimo o millesimo replay. "Decidemmo inizialmente di focalizzare *Geometry Wars* sui giocatori più hardcore, ma non volevamo che fosse rivolto esclusivamente a loro, quindi scelsi un inizio piuttosto semplice e fluido", dice il designer Cakebread. "Alcuni giocatori probabilmente non andranno oltre i 10.000 punti, dunque era necessario per loro". Il contrasto tra l'apertura tranquilla di *Geometry Wars* e l'eccezionale intensità che raggiunge appena pochi minuti dopo può essere uno shock. "Penso che avrebbe potuto essere più aggressivo all'inizio, forse, e più indulgente non appena constatato che il giocatore è bravo e che il gioco deve accelerare, ma allo stesso tempo non credo che fosse troppo male", afferma. I primi minuti di *Geometry Wars* sono sparsi su partite multiple: si impara a sopravvivere per un minuto pieno, poi per qualche secondo in più, poi ancora qualche secondo, conoscendo i vari nemici man mano che vengono presentati, uno alla volta. Privo di aiuti o di tutorial, *Geometry Wars* è l'univoco docente di se stesso, e lascia che sia l'esperienza a insegnare le strategie e le tecniche necessarie a sopravvivere più a lungo. Alla fine, tuttavia, per tutti tranne che per i giocatori dotati di abilità sovrannaturali *Geometry Wars* raggiungerà sempre un punto in cui l'azione diventa così intensa che è impossibile tenere il passo. In altre parole, i primi due minuti del gioco possono sembrare caotici a un nuovo giocatore tanto quanto lo saranno gli stage più avanzati per uno più esperto. Questa progressione è la misura del successo di *Geometry Wars* come arcade: esso comunica le sue qualità essenziali sin dalla primissima partita.

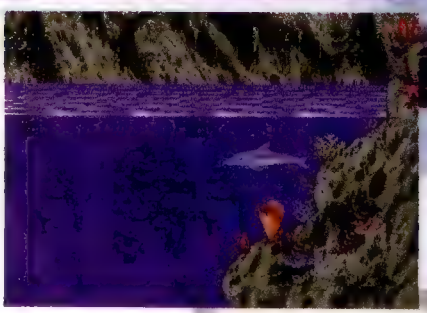
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

PC, LucasArts, 1992

La maggior parte dei giochi fondati sulla trama inizia con una montagna di spiegazioni per mettere al loro posto plot, personaggi e ambientazione prima di mettere il controllo nelle mani del giocatore, che deve poi iniziare il processo di apprendimento dell'interfaccia. Può essere un'esperienza estenuante, comune peraltro a molti adventure della LucasArts dei primi anni '90. *Fate of Atlantis*, tuttavia, frantumava il trend, offrendo il controllo al giocatore sin dall'inizio. Aprendosi su quella che sembra una tomba piena di reliquie, con Indy intento a spiegare che sta cercando una statua, la sequenza progredisce quando si clicca sul lato destro dello scenario e l'archeologo precipita nella stanza di sotto. Cliccare su una corda che scende lungo una botola causa una seconda caduta, e ci si accorge di trovarsi in realtà in un archivio. Due rovinosi capitomboli più tardi, Indy si ritrova nello scantinato e la statua viene finalmente reperita in un armadietto. Costellata di credit e accompagnata da un arrangiamento MIDI del celebre tema di Indiana Jones composto da John Williams, l'introduzione di *Fate of Atlantis* fonde elegantemente tutto ciò che dovrebbe contenere una scena non interattiva con la presentazione dell'interfaccia punta e clicca. "Volevamo porre le basi di una storia jonesiana, e la trama, preparata seguendo requisiti mastodontici da romanzo russo, aveva un che di complesso, quindi pensammo che fosse meglio iniziare immediatamente senza perderci in chiacchiere", dice il capo designer del progetto Hal Barwood. La sequenza d'intermezzo successiva, che vede il contenuto della statua rubato da un'ignobile spia nazista, avrebbe originariamente dovuto presentare anche l'eroina, Sophia Hapgood, ma LucasArts trovò che l'esposizione dei fatti sarebbe stata troppo pesante. "Dunque riducemmo tutto all'osso e lo rendemmo nominalmente interattivo", dice Barwood. Lui e il co-designer Noah Falstein distribuirono dialoghi e alcuni puzzle soft tra brevi cutscene. Il risultato è un sottile e divertente teaser del gioco che non guida troppo il giocatore né si limita a narrare pedantemente, ma che trasmette comunque la complessità della storia di fondo e il carattere scherzoso dell'opera.

Ecco the Dolphin si apre in acque calme e popolate da compagni di branco che introducono gradualmente alle meccaniche dei controlli subacquei, prima di essere impietosamente spazzati via da una tempesta

minuti di ogni nuova partita. "Mi fa sorridere, perché è come se degli hardcore gamer stessero tentando di spiegare qualcosa ai casual gamer senza sapere di preciso cosa dir loro", dice **David Doak** di Free Radical Design. In alcuni giochi, questo metodo può addirittura interferire con l'atmosfera generale, come in *Viva Piñata*, che assale il giocatore con una vera e propria valanga di consigli, riconoscimenti e istruzioni nella sua prima mezz'ora. Non solo ciò può essere fonte di confusione, ma tradisce anche lo stile rilassante e rilassato del gioco in sé. Altri titoli adottano un approccio più accorto. È famoso l'esempio di *Halo*, che domanda al giocatore se desidera i controlli invertiti



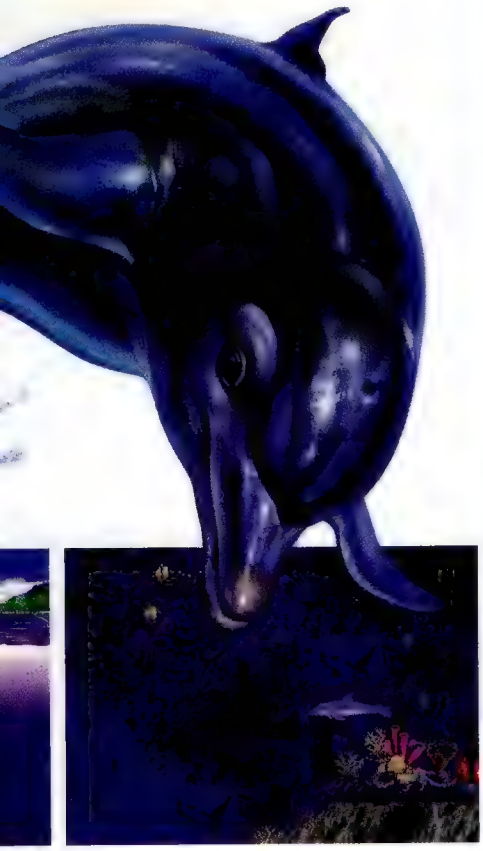
recluta bisognosa di addestramento, un espediente sempre più abusato per piazzare i giocatori nel mezzo di un noioso allenamento sul campo. L'elegante soluzione proposta da *Call of Duty 2* sta nel far sì che lo stesso periodo di addestramento comunichi qualcosa sui soldati russi dell'esperienza a Stalingrado mostrando quanto l'operazione fosse malconcia (durante il

"È come se degli hardcore gamer stessero tentando di spiegare qualcosa ai casual gamer senza sapere di preciso cosa dir loro"

direttamente tramite la storia, inserendo un tecnico che dice a Master Chief di guardare verso l'alto e poi determinando la risposta in base all'azione eseguita. Anche *Half-Life 2* insegna alcuni dei controlli e introduce l'uso della fisica tramite una guardia che ordina al giocatore di raccogliere l'immondizia dal pavimento per poi gettarla in un cestino. Molti altri giochi mettono il personaggio principale nel ruolo della

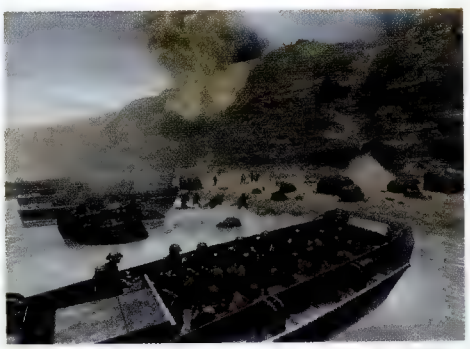
L'esterno del castello di *Super Mario 64*, un0 campo giochi pieno di architetture e assaggi perfetti per provare la nuova telecamera così come i salti a muro e gli attacchi in salto

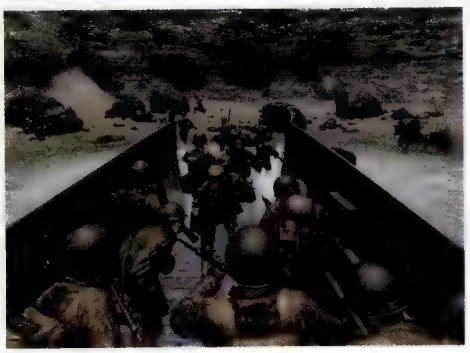
tutorial sulle granate viene richiesto di gettare delle patate in una pentola) e quanto inesperti i soldati fossero: un attacco tedesco pone velocemente fine a tutto, lanciando il giocatore in un'intensa battaglia. Ma per quanto contestualizzare un tutorial all'interno della narrazione possa renderlo meno invadente, esso può comunque risultare irritante per molti giocatori. In fondo sono pochi gli schemi di controllo davvero diversi da quelli già marchiati a fuoco nelle sinapsi di un giocatore esperto: eppure persino *Halo* richiede di saltare attraverso degli anelli per procedere oltre i suoi primi minuti. "Gli sviluppatori hanno questa sorta di minimo comune denominatore delle aspettative che obbliga tutti ad eseguire le stesse azioni", dice Doak. "In realtà bisognerebbe trasformarsi in una specie di bravi insegnanti; bisognerebbe guardare cosa il giocatore sta facendo e spiegargli come fare le cose con cui sta avendo dei problemi. La soluzione migliore sarebbe sviluppare un motore intelligente che capisca ciò che si sta tentando di fare, ma è risaputo che questo acume può essere anche la propria rovina".



Fra i tutorial meglio riusciti c'è sicuramente quello di *Civilization*, che tra l'altro non ha alcun bisogno di essere intelligente: lascia che sia la stessa struttura del gioco e il lento, misurato progresso della propria civiltà a fare tutto il lavoro. La complessità di ciò che si fa aumenta assieme alla propria conoscenza, risalendo dai minimi dettagli della creazione del primo insediamento alla gestione di intere città ed eserciti. La soluzione apparentemente semplice con cui *Civilization* si presenta è quella di lasciare che sia il gioco stesso, con poche piccole indicazioni, a insegnare le sue regole. È una caratteristica che *Civilization* condivide con *Super Mario 64* ed *Ecco the Dolphin*, che si aprono entrambi su un campo giochi nel quale i giocatori possono sviluppare le abilità richieste. Lo stile di nuoto inerziale di Ecco e i conseguenti trick andavano padroneggiati prima di introdursi negli spinosi cunicoli del resto del gioco, e *Super Mario 64* è riuscito a spiegare con successo ai suoi giocatori come affrontare i giochi in una dimensione completamente nuova. Sebbene si tratti di titoli creati più di dieci anni fa, la loro libertà d'azione ha ancora molto da insegnare ai giochi odierni. "La generazione cresciuta con Internet," spiega Doak, "è molto abile nel trarre velocemente informazioni da qualcosa che a prima vista pare caotico. Mi chiedo spesso, quando sono impelagato in un tutorial particolarmente lento e laborioso, se sia stato progettato da un vecchio". Dunque i videogiochi dovrebbero evitare di tenere sempre per mano i giocatori e fidarsi maggiormente di loro? Potrebbe non rendere molto più facile la sfida incarnata dalla progettazione di quei primi minuti, ma di certo non c'è nulla di più coinvolgente, in un videogioco, che la semplice esperienza del giocarlo.

Viva Piñata **inizia con un canovaccio non tanto bianco quanto coperto di macerie, vomitante apocalissi di distruzione a base di vanga che digrada nella battitura del suolo e in un torrente di consigli e suggerimenti prima che il primo potenziale visitatore strisci entro il campo visivo. In conclusione, comunque, ne vale la pena**





Call of Duty 2 **ha deciso di non aprirsi con l'usuale assalto di una spiaggia stile D-Day, conservandolo invece per l'inizio del terzo capitolo. Per allora, i giocatori avranno accumulato abbastanza esperienza da poter affrontare una sequenza tanto letale**

L'innocenza di Julia

MENTRE SI AVVICINA LA DATA DI USCITA DI *DIABOLIK: ORIGINAL SIN*, ARTEMATICA SVELA A GAME PRO IN ESCLUSIVA MONDIALE I PRIMI DETTAGLI DI *JULIA: INNOCENT EYES*. MA QUESTA È SOLO UNA PARTE DI QUANTO EMERSO DURANTE UN WEEK END TRASCORSO CON RICCARDO CANGINI, STORICO SVILUPPATORE ITALIANO E FONDATORE DELLA SOFTWARE HOUSE LIGURE

"Le avventure punta e clicca in terza persona a volte danno quasi l'impressione di giocarsi da sole: io punto lì e il personaggio ci va, non sono io che ce lo porto. In *Diabolik*, invece, si può cliccare su un punto e tenere premuto il tasto del mouse per far correre il personaggio: questa è un'interazione diretta. È una sfumatura, certo, ma interessante, proprio dal punto di vista del gameplay." Riccardo Cangini è così, è un uomo che si appassiona, si infervora, non trascura alcun dettaglio. Un designer ma anche uno sviluppatore a 360 gradi, un amministratore accorto ma soprattutto un autentico appassionato di videogiochi, riuscito a dar corpo al suo sogno, quello di creare una realtà italiana attiva a livello internazionale, competitiva e competente. Questo sogno si chiama Artematica Entertainment, ha sede a Chiavari, piacevole località di mare in provincia di Genova, e dà lavoro a circa venti persone, tutte coinvolte nello sviluppo di una serie di ambiziosi progetti. Dopo un interessante incontro a Napoli, dove Riccardo Cangini ha portato a Comicon, il Salone Internazionale del Fumetto e dell'Animazione, l'ultima demo del suo *Diabolik: Original Sin*, Game Pro si è recata a visitare gli studios di questo giovane talento italiano (38 anni) per parlare con lui dell'industria di videogiochi, di sviluppo in Italia e dei giochi che ha in cantiere. Ma, soprattutto, per svelare in anteprima esclusiva mondiale *Julia: Innocent Eyes*, avventura grafica dedicata a una delle più interessanti creature nate dai fumetti di Sergio Bonelli Editore, quella criminologa così umana e vera, dall'adorabile volto di Audrey Hepburn, ideata dalla penna di Giancarlo Berardi, uno dei più grandi sceneggiatori italiani di fumetti, presente anch'egli in quel di Chiavari per parlare con noi della nuova avventura interattiva della sua figlia prediletta.

Julia: Innocent Eyes è un'avventura grafica tradizionale, fondata su personaggi, enigmi e una fortissima sceneggiatura. Il gioco, previsto per il 2008, è stato in parte rinviato per meglio valutare lo sviluppo multipiattaforma. Sicuramente uscirà per Wii, oltre che per PC, e molto probabilmente anche su PSP. Da valutare ulteriori versioni. Il progetto, in realtà, ha origini molto antiche, che affondano nei tempi dello sviluppo di *Martin Mystère*, quando l'art director Daniele Montella propose a Riccardo Cangini di valutare un gioco basato sulla criminologa americana di casa Bonelli. L'idea piacque, e successivamente fu ripresa con l'autore e padre della serie a fumetti, Giancarlo Berardi. Fu così che il progetto si concretizzò.

"La sfida è sempre quella di essere il più fedeli possibile rispetto al personaggio e alla serie. Il fatto è che Julia è un fumetto speciale, caratterizzato da molta introspezione psicologica. La sfida è più ardua, perché bisogna far emergere la personalità di tutti i personaggi, cosa che generalmente, nei videogiochi, è appena accennata." I fatti slegati dalla trama, ma che popolano la giornata di Julia, in sostanza, sono altrettanto importanti rispetto al caso centrale su cui indagare. Quanto alla sceneggiatura, è sviluppata da Artematica con la diretta supervisione di Berardi. Un soggetto originale, dunque, ma che vedrà coinvolte tutte le icone della serie a fumetti: da Webb, poliziotto destinato a infiniti battibecchi con Julia, alla sua eccentrica donna di servizio, dal volto di Whoopi Goldberg. Una prima sceneggiatura è stata scartata dopo un confronto con Berardi, perché ritenuta poco adatta. Ora il lavoro è partito su un altro soggetto, Innocent Eyes, costruito intorno alla tipologia più affascinante e cruenta di criminale: il serial killer.
La trama, frutto di ricerche molto approfondite, è ancora avvolta nel mistero, ma è certo che, nel gioco, controlleremo altri

TITOLO: **JULIA: INNOCENT EYES**
FORMATO: **PC, Wii, PSP**
PRODOTTO: **ARTEMATICA**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **ITALIA**
USCITA: **TBA 2008**

Questa mappa, che illustra il mondo di gioco e che è stata disegnata in Artematica per Innocent Eyes, nasconde diverse indicazioni sul titolo in sviluppo. A destra vediamo il modello 3D dell'auto di Julia

"Uno degli enigmi presenti in Innocent Eyes propone soluzioni di gameplay mai viste prima in un videogioco. Si va oltre lo schermo..."

INTERATTIVAMENTE JULIA

Riccardo Cangini con Giancarlo Berardi (a destra), creatore di Julia

Intervista esclusiva a **Giancarlo Berardi**, autore di Julia

Nato a Genova il 15 novembre 1949, Giancarlo Berardi è uno dei più grandi autori italiani di fumetti, avendo lavorato a serie quali Diabolik e creato personaggi del calibro di Ken Parker (1977) e, appunto, Julia. Gentile e disponibilissimo, Berardi ha acconsentito a raggiungerci a Chiavari presso gli studios di Artematica per rispondere alle domande di **Game Pro** sulla nuova avventura che la sua eroina sta per intraprendere.

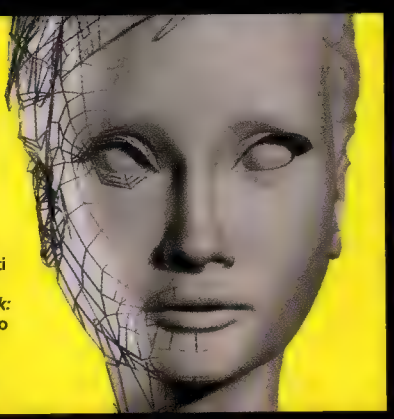
Come presenterebbe Julia a un videogiocatore che sta per conoscere il personaggio per la prima volta?
Si troverà davanti un personaggio molto diverso da quelli cui è abituato. I personaggi dei videogiochi sono molto spesso sopra le righe, mentre Julia è una donna dei nostri tempi, con tutto il suo bagaglio di normalità. Julia è una chiave per aprire uno sportello che solitamente rimane chiuso e che permette di penetrare nel nostro animo e nelle nostre più autentiche motivazioni.

Come è nato il progetto di Julia: Innocent Eyes?
Sono molto curioso. Se non ti interessi delle storie degli altri, non puoi scrivere le tue. Seguire puntualmente un mensile a fumetti di oltre 120 pagine come Julia, seppure con una ventina di collaboratori sparsi per il mondo, lascia ben poco tempo libero. Il mio rammarico è non aver mai potuto conoscere a dovere il mondo dei videogiochi, che ho sempre avuto sott'occhio alle varie fiere di fumetti, e che ho quindi visto crescere. Quando Riccardo mi ha sottoposto l'idea del videogioco, mi è sembrata un'ottima occasione.

personaggi oltre a Julia, e che avremo modo di cimentarci con enigmi assolutamente originali, uno dei quali, promette Cangini, veramente unico, mai visto in un videogioco. "Si tratta di un enigma basato su due quadri. Richiederà, per essere risolto, di andare oltre lo schermo del gioco, sfondando la parete del monitor... è qualcosa che credo non si sia davvero mai visto." Il ragionamento non potrebbe non essere preponderante, perché Julia non è un personaggio che tende a risolvere le situazioni mediante l'azione. Se avete presente la scansione delle foto vista nella vecchia gloria delle avventure grafiche *Blade Runner*, capirete che tipo di interazione potremo trovare in *Julia* per raccogliere indizi e avanzare nelle indagini. Anche le interazioni sociali saranno importanti, proseguendo nella linea percorsa da *Jonathan Danter*.

Ma come nasce Artematica? "Parto dagli albori. Già a partire dai miei 11 anni, ero un fanatico della sala giochi." Riccardo Cangini si illumina, mentre il suo sguardo sembra sfuggire oltre i confini spaziali della stanza. "Parliamo dell'era dell'inizio dell'entertainment, quella di *Space Invaders*, per intenderci. Ero un ragazzino fortunato, perché ero abbastanza grande da poter decidere liberamente di andare al bar o in sala a giocare, senza che i genitori mi opprimessero... o meglio... decidessero per me. Mi piacevano anche i fumetti e amavo disegnare, tanto che ero determinato, a quel tempo (facevo le scuole medie), a intraprendere studi artistici. Poi un giorno lessi su Topolino che era in arrivo lo ZX81 e pensai: 'Con questo oggetto posso inventare i miei giochi!' Poi un mio amico mi disse: 'Be', ma prenditi il TI99 4/A, è un 16bit, è migliore' E in effetti migliore lo era veramente, non solo sulla carta. Da lì iniziai a programmare, con l'obiettivo di emulare quanto vedevo in sala giochi. Gioco a parte, mi pareva un modo per iniziare a raccontare delle storie, seppure limitato tecnicamente e da ciò che un ragazzo di 14 anni è capace di fare, cioè quasi niente!"

L'avventura dello sviluppo di videogiochi era iniziata, ma fu nel 1987, complice il fiammante MSX, che Riccardo Cangini riuscì a fare il grande salto, pubblicando il suo primo videogioco. Prima ancora di entrare in Simulmondo, anzi: prima ancora che Simulmondo stessa nascesse. "Non sapevo nemmeno che esistessero delle software house. Figurati, non c'era Internet e vivevo in un paese come Chiavari! Comunque, il gioco mi fu pubblicato da una rivista di nome Computer Magazine, di Arcadia Srl di Milano. Pagavano da 100.000 lire [poco meno di 50 euro] a un milione, anche se il milione non lo vedeva mai nessuno! Mi diedero 220.000 lire più IVA per ogni gioco. Ne feci tre, ma ne pubblicai solo due, perché sul secondo pretendevano modifiche che non condividevo. Dissi loro che non c'era problema, preferivo non pubblicarlo. Il terzo



Anche se *Julia: Innocent Eyes* sarà un'avventura punta e clicca tutta basata sugli enigmi e sul ragionamento, il gioco è interamente sviluppato in 3D. Ecco un primo modello poligonale del volto di Julia, la criminologa protagonista dell'avventura. Il team di Artematica si è già occupato di sviluppare diversi videogiochi tratti da popolari fumetti, l'ultimo dei quali (non ancora uscito) è *Diabolik: Original Sin*. Come dire, dal peccato di Diabolik all'innocenza di Julia, il team ligure sta cercando di conquistarsi un posto in paradiso.

Quale sarà il suo apporto al videogioco?
Mi occuperò di far si che chi deve lavorare su Julia conosca davvero bene il mio personaggio. Cercherò anche di capire in che modo si può sfruttare l'occasione del videogioco per allargare gli orizzonti del personaggio.

Scrivere per un fumetto e scrivere per un videogioco: quanto c'è di diverso e quanto di simile?
In altri paesi del mondo chi scrive ha davanti a sé un vasto ventaglio di possibilità, mentre in Italia si è chiusi ermeticamente in compartimenti stagni, come in un sottomarino. Trovo che ciò sia molto sciocco. È un provincialismo fatto di corporazioni culturali.

Ha paura per il suo personaggio?
Francamente no. Quando prendo una decisione, poi vado avanti tranquillo. Né sono un controllore, che deve approvare o bocciare il lavoro di Artematica. Sono un autore, e quindi un collaboratore privilegiato, tutto qui. Credo che il vero coraggio sia di chi ha scelto Julia per farne la protagonista di un videogioco.

Ci sono avventure più lineari e avventure più aperte. Che tipo di gioco sarà Julia, dal punto di vista della narrazione?
Ci sono due tipi di storie: quelle basate sui colpi di scena e gli eventi e quelle fondate sui personaggi. Io per Julia ho scelto questa seconda via e credo quindi che, per il videogioco, sia preferibile l'approccio più libero.

Avete considerato l'idea di trarre il fumetto ufficiale del videogioco da Julia: Innocent Eyes?
In realtà non ne abbiamo mai parlato, ma ciò significa anche che è un'opzione che non abbiamo mai escluso. Potrebbe esserci una sorta di continuità tra il gioco e la serie a fumetti. Una cosa è certa: dietro a questo progetto c'è un enorme lavoro di studio, che sarebbe sprecato per un solo titolo...

Grazie al videogioco, avremo modo di conoscere meglio i personaggi del fumetto?
Speriamo di sì. Sarebbe molto importante riuscire a dire qualcosa in più ai lettori del fumetto, che speriamo possano essere tra coloro che giocheranno l'avventura di Julia. Grazie al doppiaggio del gioco, ad esempio, scopriremo che la voce di Emily [la domestica di Julia] è molto simile a quella di Tina Pica!

È possibile che, a seguito di questa esperienza, i videogiochi influenzino in qualche modo il suo lavoro o entrino a far parte di esso in pianta stabile?
Non ho dubbi. Ogni esperienza ci arricchisce e finisce nel nostro bagaglio culturale. L'ideale, nel futuro, sarebbe proprio che io trovassi il tempo di creare un nuovo personaggio pensato espressamente per un videogioco.

fu invece il mio capolavoro. Era scritto in Assembler e devo dire che era fatto proprio benino; si trattava di un clone di *Impossible Mission* di nome *RV7*, mentre il precedente gioco si rifaceva a *Manic Miner* e *Jet Set Willy*." E il titolo inedito, quello del gran rifiuto del Riccardo Furioso? Cangini sorride. "Quello era un gioco sviluppato per sfida con un amico. Lui aveva uno Sharp MZ700, quindi non poteva vincere, tecnicamente. Era un computer che non permetteva di modificare la grafica, quindi puoi immaginare cosa significa rappresentare un gioco in codice ASCII. Anche se con tanti limiti, io almeno potevo fare la grafica che volevo! C'erano tanti sprite e, siccome l'MSX non lo permetteva, avevo dovuto trovare il modo di aggirare questo limite con soluzioni di programmazione sviluppate apposta."

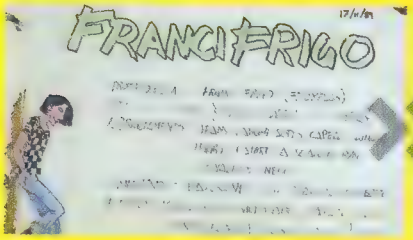
Passata l'esperienza MSX, il futuro si chiamava Amiga. Cangini si interessò soprattutto di grafica e, tra il 1988 e il 1989, venne in contatto, grazie alla rivista MC Computer, con Francesco Carlà, fondatore e leader di Simulmondo, che nel 1990 lo prese con sé come suo primo grafico. Paradossalmente, il giovanissimo Cangini era già un esperto, che portava con sé un notevole know how. Conosceva a perfezione il Deluxe Paint, aveva già sviluppato videogiochi e sapeva programmare. Non poteva non fare carriera, e così fu. In quasi 6 anni, passò da grafico a designer a direttore di produzione nel 1993, seguendo quasi tutti i progetti di Simulmondo, compreso il celeberrimo titolo sportivo sperimentale *I Play 3D Soccer*. Quando nel 1996 la Simulmondo dovette chiudere, Cangini tentò la strada del mettersi in proprio e, tornato a Chiavari, fondò Artematica Entertainment. "Era già molto tardi," ricorda "e fu per questo che, inizialmente, ci dedicammo a un lavoro di avvicinamento all'industria dei videogiochi. Realizzammo sigle per serie TV e la prima moviola 3D per trasmissioni calcistiche, presentata in Giappone. Realizzammo persino un cabinato per scuole guida per fare pratica per la patente: utilizzava ben quattro schermi ed era estremamente realistico. Nel mentre, Cangini ricostituiva un team vero e proprio, preparando risorse umane e tecnologiche per il grande rientro nel settore videoludico. Senza alcun middleware, tutto era sviluppato in-house, con un engine anche piuttosto prestante, per essere il 1999: pensate che era capace di gestire luci e ombre volumetriche. Nel 2001 esce il primo gioco, pubblicato da Microids: si tratta di *Druuna: Morbus Gravis*. "Se vogliamo, era già un gioco sperimentale. A parte il fatto che cercavamo di essere originali, era ad esempio certificato THX. Electronic Arts ha prodotto giochi certificati THX solo tre anni fa". Segnala con orgoglio Cangini.

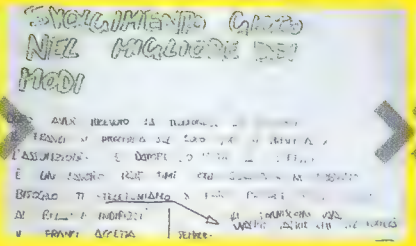
Il passo successivo fu diversificare le linee di produzione, per fare più esperienza e massimizzare i profitti. Oltre ai giochi per bambini, avanzano anche i progetti più vasti, sempre concepiti a misura internazionale per poter rientrare dei grandi investimenti necessari allo sviluppo. "Siamo partiti tardi, come Artematica e come Italia. Forse è per questo che ci sentiamo sempre in corsa". E la corsa, oggi, per Artematica Entertainment

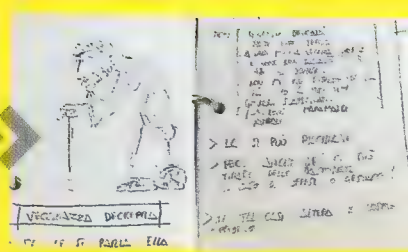
Riccardo C

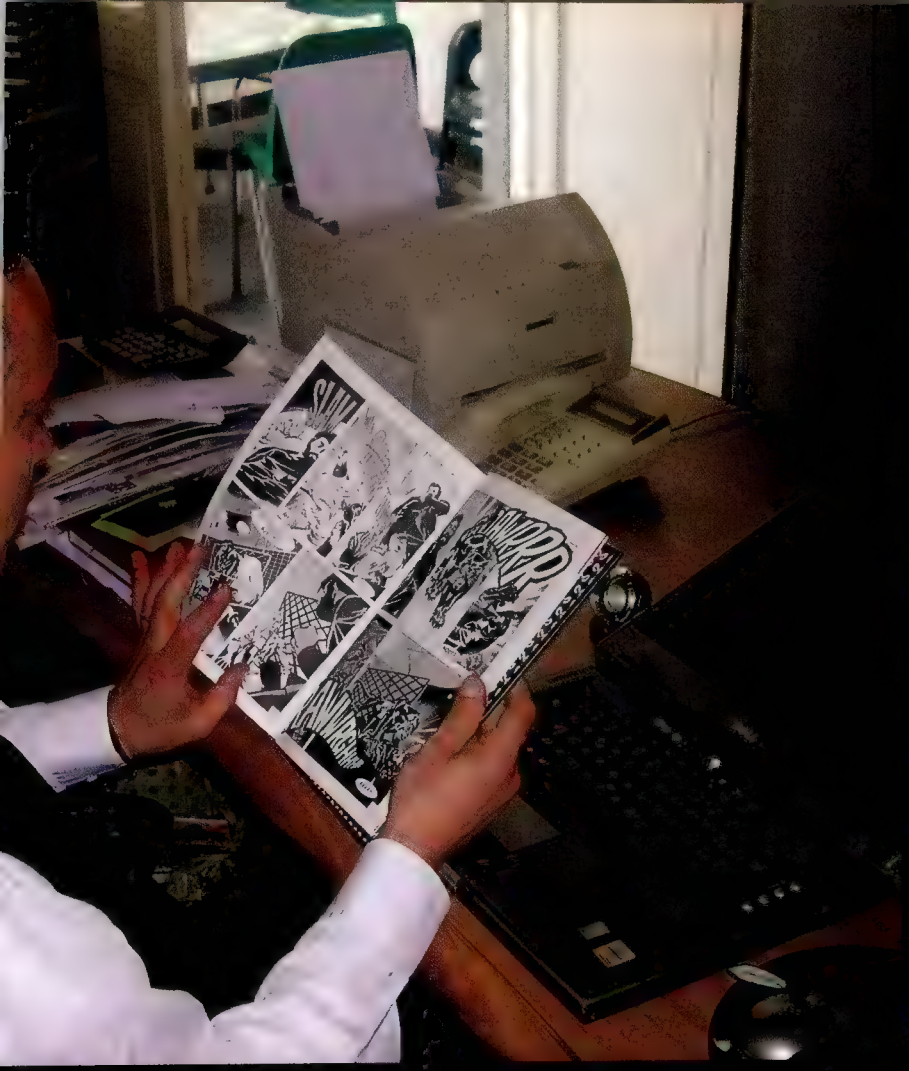
Memorie di un game designer

Il momento in cui Riccardo Cangini ebbe la folgorazione e seppe, con certezza, che avrebbe dedicato la sua vita a fare lo sviluppatore di videogiochi fu durante un turno di guardia al servizio militare. Già da molti anni prima, però, si dedicava allo studio di come realizzare un videogioco. Ecco alcune pagine del quaderno che ospitò i suoi primi appunti di game design, relativi a *Franci Frigo* (novembre 1989), una sorta di *GTA Chiavari* ante litteram.









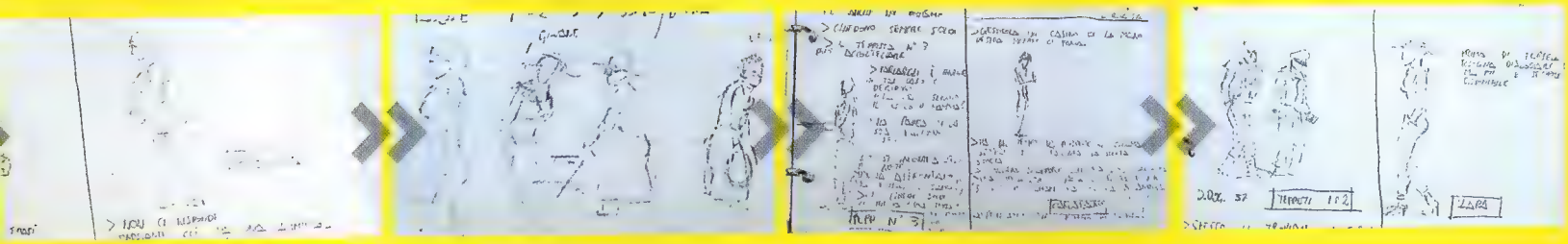
Videogiochi: un viaggio ai confini del lecito

"I videogiochi sono entertainment ma producono anche cultura e di certo non sono diseducativi." Riccardo Cangini è ottimista, al riguardo. "Certo, ogni tanto saltano fuori scandali come quello montato ad arte da Panorama su *Rule of Rose*, però vedo questi episodi come sensazionalismi cui non corrisponde alcuna sensibilità diffusa. Il videogioco, alla fine, è stato più fortunato, che so, dei fumetti... è già molto avanti." A questo punto Game Pro non resiste, e spinge oltre il discorso, lanciando una provocazione. Ma il videogioco è legittimato a trattare gli stessi temi che il cinema da decenni affronta o soffre ancora del suo essere "gioco"? Sarebbe legittimo un corrispettivo videoludico dello Schindler's List di Steven Spielberg? Cangini si rallegra: finalmente una domanda interessante. Ringraziamo. E dunque? "Non siamo ancora allo stesso livello degli altri media. Il gioco di Schindler's List sarebbe additato con sospetto. Non sarebbe impossibile farlo, oggi, sarebbe rischioso. Un videogioco, oggi, rischia di più rispetto a un romanzo o a un film. Nel prossimo *Jonathan Danter*, forse, svilupperemo un argomento spinoso e delicatissimo, perché tratteremo, seppur non direttamente, la tragedia dell'abbattimento delle torri dell'11 settembre 2001."

> *"Quando fondai Artematica era tardi. Dovevamo correre, recuperare il tempo perduto. Da allora non abbiamo mai smesso."*

significa sviluppo multipiattaforma. Più che correre verso giochi dal budget faraonico, Cangini preferisce infatti perseguire progetti che possano garantire alti rendimenti, e per fare ciò è necessario poter sviluppare su più piattaforme, seguendo sempre il pubblico ideale per il gioco in oggetto. "Preferisco la politica di Nintendo che produce *Pokémon* di quella Microsoft che produce *Gears of War*. *Pokémon* costa molto di meno e rende molto di più. Il punto, per noi, è crescere sempre. Non in maniera vertiginosa, ma costante. E guardando indietro, posso dire che il più è fatto. Quantomeno, oggi siamo in pista, capaci di produrre prodotti competitivi".

Innegabile, questo. Dopo aver lavorato su licenza Ducati e aver creato un'interessante avventura sul celeberrimo *Martin Mystère*, il detective dell'impossibile di Alfredo Castelli, Artematica sta dimostrando di non temere il domani, con titoli in cantiere quali *Diabolik: Original Sin*, *Julia: Innocent Eyes* e *RIS*, avventura investigativa basata sulla nota serie TV. Ma accantonata per un attimo la realtà quotidiana, Cangini ha un sogno nel cassetto? "Certamente, uno grandissimo. Se potessi ignorare ogni discorso di tipo imprenditoriale e seguire solo la mia passione, mi dedicherei al mio dream project, un vasto action adventure di tipo fantascientifico. Parlo della fantascienza di vecchio stampo, dai contenuti profondi, di Asimov o Heinlein. Il gioco basato sul ciclo di Isaac Asimov della Fondazione sarebbe l'apice. L'obiettivo numero uno. Ne ho parlato anche con Serra e Castelli e, prima o poi, mi piacerebbe iniziare a buttare giù un po' di idee. Non c'è neanche un momento giusto: un progetto come Fondazione va sempre bene. Certo, a livello imprenditoriale sarebbe delicato e difficile: molto politico, ambientato in epoche totalmente diverse. Ma del resto io amo titoli di questo tipo, che osano e che trascendono i singoli generi. Uno dei miei preferiti di tutti i tempi è *Defender of the Crown*, di Cinemaware." La saga della Fondazione, per chi non conoscesse questo immenso capolavoro della fantascienza, racconta di un universo in preda all'anarchia a seguito del crollo dell'Impero Galattico. In questo scenario apocalittico, la speranza del genere umano risiede nelle teorie del matematico Hari Seldon, inventore della



RIS REPARTI INVESTIGAZIONI SCIENTIFICHE

Distribuito da Halifax, *RIS* è l'altro grande progetto di Artematica, basato sulla serie TV di successo con la quale l'Italia ha risposto a C.S.I. e della quale Digital Bros. si è aggiudicata i diritti. Si tratta sempre di un'avventura investigativa, ma con forti componenti manageriali. Il giocatore sarà al lavoro su più casi che, col progredire della trama, si scopriranno collegati. Il bello è che tutto graviterà intorno alla centrale operativa, presso la quale saranno svolti tutti gli esami delle prove necessari a fornirvi indizi per procedere nelle indagini. Per quanto concerne la data di uscita, non ci è dato rivelarla, ma il gioco dovrebbe collocarsi temporalmente tra *Diabolik* e *Julia*.

Psicostoria, cioè la scienza in grado di prevedere, mediante sofisticate equazioni, l'andamento della storia. Egli registra le sue previsioni olografiche e fa edificare una colonia ai margini dell'universo, sul pianeta Terminus. Questa Fondazione sarà motore propulsivo della rinascita della civiltà, ma dovrà affrontare una serie incredibile di crisi e punti di svolta. E quando le previsioni dello stesso Hari Seldon sembreranno andare fuori strada, sarà il momento di scoprire cosa si nasconde nell'altro lato della spirale...

> *"Anche se molto più piccola di Sony e Microsoft, Nintendo capisce il mercato, lo anticipa, Lo costruisce"*

Ma torniamo al presente, per capire in che direzione sta andando il mondo dei videogiochi. I generi, secondo Cangini, vacillano, e la rivoluzione della visuale in prima persona operata da *Half-Life* non è che un passo su un sentiero inesorabile. "Il fatto è che ci si sta finalmente stancando di sparare senza una ragione. In un film di guerra qualsiasi, se eliminiamo la trama, resta solo una bella scena di battaglia, che non può reggere più di 10 minuti. Serve una sceneggiatura, serve una regia."

Questi sono i giochi che Cangini predilige e che, tempo permettendo, cerca di continuare a giocare e finire. Il problema, sostiene, è che è difficile entusiasmarsi come agli inizi, specialmente dopo aver vissuto da interno tante situazioni. "Quando uscirà *Assassin's Creed*, che aspetto con grande interesse," spiega Cangini "non lo vivrò con lo stesso fermento con cui ho accolto *Defender of the Crown* o *Shadow of the Beast* su Amiga. O *Marble Madness*, che mi emozionò sul piano tecnico, perché era identico alla versione da sala giochi!"

Quanto ai modelli da seguire, la stella polare di Cangini e Artematica è Ubisoft, considerata un modello di eccellenza. "Sono seri e producono titoli di estrema qualità. E poi fanno una cosa eccezionale: più che sfruttare licenze, generano licenze di successo. Mi sembra una politica vincente e intelligente. Affettivamente parlando, poi, adoro il simbolo di Atari. Ecco, oltre alla maglietta Artematica, io indosserei la maglietta Atari."

Se Atari è il passato, tre sono i nomi che si contendono il futuro dei videogiochi: Sony, Microsoft e Nintendo. "Nintendo, anche se mostruosamente più piccola, è l'industria dei videogiochi stessa. Capisce il mercato, lo anticipa, lo costruisce. Certo, a volte sbaglia (vedi il Power Glove o il Virtual Boy), ma spesso segna i tempi, come sta facendo adesso con il DS (ed era più prevedibile) e con il Wii. Sony ha molte potenzialità, ma non ha capito il fatto che l'entertainment non è solo tecnologia. Certo, potrà riprendersi, magari tra un anno e mezzo sarà in posizione migliore con la PS3, ma sarà comunque un po' troppo tardi. Microsoft fa una politica sicuramente interessante

In alto, un'immagine inedita da Diabolik: Original Sin. Il nostro alter ego sembra in difficoltà; indovinate a chi toccherà tirarlo fuori dai guai?

e ha una bella macchina, ma non capisco perché si continua a sforzare tanto di competere sul mercato orientale quando i numeri veri li fa l'Occidente e avrebbe potuto, da subito, perseguire l'esclusiva su licenze cardine occidentali, sportive e non. Credo che in tal modo avrebbe piazzato una base installata molto più rilevante".

"In Italia, oggi sembrerebbe più facile essere distribuiti, perché ci sono più distributori. Eppure non è così. I costi di sviluppo più alti costringono a spendere di più e quindi, per rientrare dell'investimento, occorre far uscire il proprio gioco almeno in più nazioni europee. Ciò comporta che convincere un publisher a pubblicare il proprio titolo è sempre più difficile. Una bella demo può non bastare più." Cangini si sofferma a pensare. "Non dico che non sia più vero che volere è potere, ma deve davvero essere un Volere con la V maiuscola." Ma quindi la situazione dello sviluppo di videogiochi in Italia è davvero così critica come si dice? E le istituzioni? Aiutano gli sviluppatori riconoscendo nei videogiochi dei mezzi culturali? Cangini è critico. Certo, alcune realtà esistono, ma il tempo dei "garage team" è concluso. Quella dei videogiochi è un'industria e senza mezzi economici adeguati, ormai, non ci si può mettere in gioco. "*Martin Mystère* di Artematica ha venduto circa 150.000 copie, dimostrando che il team ha le carte in regola per battersi internazionalmente, ma è evidente che la situazione non è tutta rose e fiori e che i team di sviluppo, da noi, sono comunque pochi. Anche a livello cinematografico, del resto, l'Italia di oggi non può dirsi certo soddisfatta, soprattutto pensando ai fasti del passato. Per quanto riguarda le istituzioni, poi, mi viene da ridere. Ci hanno messo solo i bastoni tra le ruote. Pensiamo alla cosiddetta pornotassa. Se applicata alla lettera, essa investirebbe tutti i videogiochi, tassandoli a livello tale da affossarli. Tutti i giochi contengono un po' di violenza... né si capisce, del resto, come possa esistere un videogioco poliziesco senza un crimine di qualche tipo. Più in generale, non c'è lungimiranza: non si capisce che questo è un settore appena nato e che potrebbe dare grandi soddisfazioni. In altre nazioni i governi investono, per non parlare del fatto che i sistemi bancari danno un più agevole accesso al credito, un altro fattore che può essere determinante per uno sviluppatore."

Oui je suis François

Una cosa è certa: *he's in the game.* Ma qual è il suo gioco? *Game Pro* si toglie qualche *curiosità* con il general manager di EA Italia

I suoi numeri fanno paura. Durante lo scorso anno fiscale, chiuso il 31 marzo 2007, Electronic Arts ha fatturato 2,95 miliardi di dollari, con 27 titoli capaci di vendere, nel mondo, oltre 1 milione di copie e 7 che hanno addirittura superato i 3 milioni di copie: *Madden NFL 07*, *Need for Speed Carbon*, *FIFA 07*, *The Sims 2 Pets*, *The Sims 2*, *Need for Speed Most Wanted* e *Mondiali FIFA 2006*. Che sia il primo publisher di software globale è noto, ma vedere questi risultati nero su bianco colpisce, dando l'idea di quanto grande sia diventata oggi l'industria dei videogiochi.

Electronic Arts, per gli amici EA, è ovviamente presente anche in Italia. Game Pro ha deciso di recarsi a Milano, dove il colosso americano ha posizionato i suoi uffici nei pressi del Duomo, per incontrare l'uomo che tira i fili della divisione tricolore e fargli qualche domanda.

Il Grande Capo è giovane, giovanissimo: 35 anni, elegante, bella presenza. Sembra simpatico e cordiale. Ci accoglie in una spaziosa sala riunioni e, scambiate le formalità di rito, si prepara al nostro fuoco di domande. Il suo nome? François Storelli.

Lei è general manager di EA Italia da circa un anno. Qual è il bilancio di questo primo anniversario? Può raccontarci come ha iniziato all'interno della società?

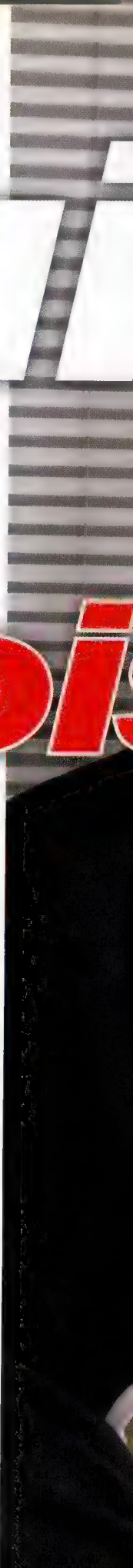
Sono in EA ormai da cinque anni, e il mio settore di provenienza è strettamente finanziario. È da molto che lavoro in Italia e ho tanti motivi di soddisfazione. Il primo è la presenza di un team unito e affiatato; il secondo sta nel settore stesso: il mercato dei videogiochi, in Italia, è fortemente competitivo, e le sue specificità non lo rendono affatto facile. Basta guardare la situazione distributiva, estremamente frammentata rispetto ad altri mercati europei. È una sfida, ma al tempo stesso significa un'offerta più variegata per il consumatore. Quest'anno è stato molto positivo, anche se per noi si è trattato di un periodo di transizione, con poche novità e molti sequel di serie di successo.

Come definirebbe dunque lo stato dell'industria italiana dei videogiochi?

Nella fase precedente a quella odierna, l'Italia era un mercato completamente dominato dalle piattaforme Sony. Oggi lo scenario sta cambiando in profondità: sono comparse all'orizzonte due nuove console di successo, e la situazione è più eclatante in Italia che altrove, visto lo strapotere esercitato finora da Sony. Questo nuovo scenario modifica profondamente la nostra prospettiva e le opportunità per far crescere il mercato e aprirlo a persone che finora non hanno mai giocato. Nel campo dei portatili, la situazione è simile: la competizione tra DS e PSP è molto forte, e mentre nel resto d'Europa il DS ha una base installata molto più forte della PSP, in Italia le due console sono praticamente in linea, con un leggero vantaggio per il DS.

In molte nazioni (pensiamo ad esempio al Canada), il settore dei videogiochi ha offerto numerose opportunità di occupazione, rivestendo anche un'importanza sociale. Qui da noi che succede?

Sicuramente questo processo è già in atto: se si guarda ai publisher presenti in Italia, sono parecchie le persone che lavorano al loro interno. Il nostro team è composto di una cinquantina di persone, inclusi i responsabili della



localizzazione in italiano, e il loro numero varia a seconda della rilevanza dei prodotti. L'industria, quindi, contribuisce già oggi a dare lavoro, e non potrà far altro che crescere insieme al mercato. Mi aspetto un settore in forte aumento.

E per quanto riguarda lo sviluppo di videogiochi? Una società storica come Leader investì in questo settore con l'acquisizione di Milestone. Pensate di poter fare (magari anche a lungo termine) qualcosa di analogo, o una mossa del genere è fuori discussione?
È molto difficile dare una risposta a questa domanda. Ad oggi, i nostri studios sono tutti concentrati negli Stati Uniti e nel Canada, in Inghilterra e in Asia. Da questo deriva che EA ha un'organizzazione abbastanza concentrata sul fronte degli studios, anche perché siamo comunque una multinazionale di provenienza statunitense, e i prodotti vengono già sviluppati per l'area che rappresenta la domanda più importante.

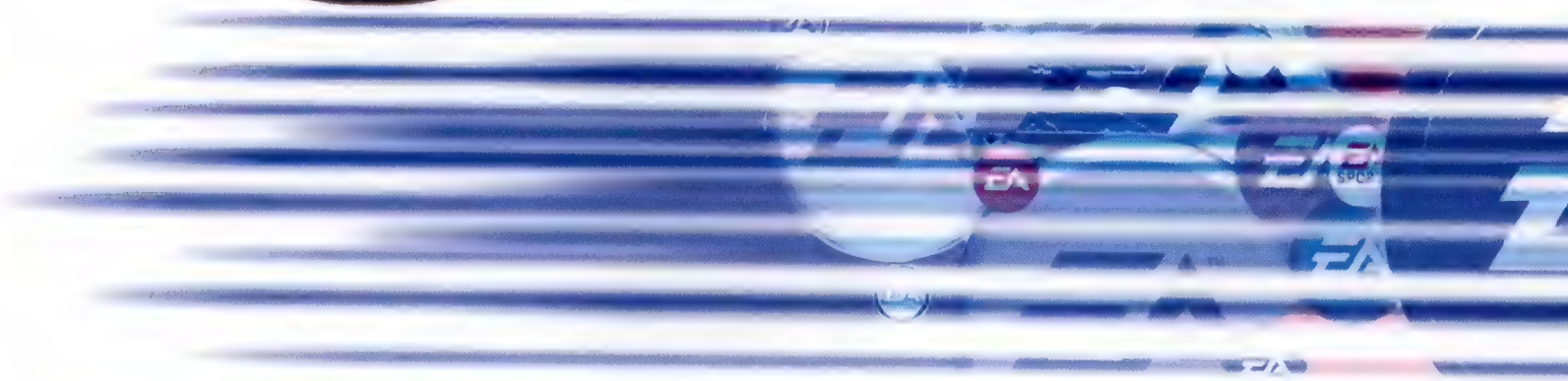
Quale sarà l'obiettivo numero uno per il prossimo anno fiscale? E la difficoltà maggiore?
Il nostro obiettivo primario è quello di crescere e far crescere il mercato, portando quante più persone possibile verso l'esperienza del videogioco. Questo mantenendo una posizione leader su tutte le diverse piattaforme, anche quelle sulle quali al momento siamo meno forti. A questo proposito, nell'anno in corso avremo delle uscite fondamentali. Un esempio? Sulle console Nintendo, Wii e DS, abbiamo programmato uscite molto delicate come *MySims*, che è dedicato solo e unicamente a questi due formati. Il mondo dei videogiochi è più complesso e sfaccettato, oggi, e bisogna realizzare prodotti adatti.

Una domanda un po' provocatoria: talvolta ci si riferisce a Electronic Arts come alla "fonte di tutti i mali", una società che appiattisce il livello qualitativo dei videogiochi verso una massificazione tutta commerciale. Come quando si parla di Microsoft in ambito di sistemi operativi e programmi. Cosa vuole dire a questo proposito?
Addirittura la fonte di tutti i mali! [ride] Direi che se ne potrà riparlare dopo Natale, considerati i nuovi titoli che abbiamo in programma! Anche in passato, comunque, non mi pare siano mancati prodotti innovativi e di qualità: pensiamo a *The Sims*, che ha costruito da zero un intero filone di giochi. Se tanti titoli fanno riferimento a *The Sims*, significa che questo gioco ha innalzato il livello qualitativo del mercato, creando un nuovo genere. Dovrebbe quindi essere chiaro a tutti che EA porta in avanti il mercato, anche sul piano dei contenuti.

Proprio parlando di contenuti, il videogioco è ormai riconosciuto come una forma

non è vincolante e non impedisce al negoziante di vendere un gioco a un minore. Non crede che si dovrebbe intervenire legislativamente vietando la vendita ai minori di titoli a loro non adatti? O crede che sia un'esagerazione?
È necessaria una premessa: in quanto facenti parte dell'industria, siamo anche membri dell'AESVI, e quindi ci prendiamo una responsabilità nel nostro lavoro di informazione del consumatore. Il PEGI è parte di questa organizzazione, perché è una sorta di classificazione europea che dà ai consumatori dei criteri di scelta facili da comprendere. Dunque è utile e va diffuso, comunicato più di quanto non sia già. Non penso che una legge possa migliorare la situazione: ci vorrebbe semplicemente la partecipazione di tutti gli attori dell'industria attuale, non solo i publisher ma anche i distributori e i rivenditori, che entrano in contatto diretto con i clienti e che quindi dovrebbero condividere le responsabilità dell'informazione.

Un attimo, noi non parliamo di giochi di genere erotico, ma di titoli assolutamente "normali" che, in quanto indirizzati a persone adulte, potrebbero contenere al loro intorno contenuti violenti o erotici.
Sì, capisco il punto di vista, ma credo comunque che il motivo resti lo stesso: l'età del videogiocatore medio è ancora molto bassa, non è sempre giovanissimo, si tratta comunque di un mezzo utilizzato soprattutto da giovani. Da qui nasce questa "timidezza" del mezzo: data la giovane età dei fruitori, si tratta anche di responsabilità del publisher nel proporre certe tematiche. Poi non è che certe tematiche allarghino molto la diffusione del videogioco. Basta guardare il mondo dei giochi per cellulari, dove si trovano contenuti molto più variegati. A guardare i numeri, non si tratta di una tendenza che fa crescere il mercato. Non è un segno di maturità concentrarsi su tematiche erotiche.



culturale, un mezzo di espressione artistica del pensiero. Eppure viene ancora ghettizzato da più parti... Come mai?
Il videogioco viene ghettizzato perché è ancora vittima di una certa ignoranza: possiamo dire che all'entrata del mondo dei videogiochi c'è una sorta di barriera. Chi non ha mai iniziato, trova difficoltà nel giocare. Questa incapacità rende difficile l'entrare in questo mondo. Se facciamo un paragone con il cinema, quest'ultimo è molto più accessibile. Il videogiocatore è solitamente abitudinario, perché bisogna sviluppare una certa abilità: con molte piattaforme odierne è difficile acquisire l'abilità necessaria a giocare. Su altre console molto più semplici da utilizzare, infatti, stiamo infrangendo parecchie barriere.

Parliamo delle polemiche sulla violenza e i contenuti forti dei videogiochi, tornate in prima pagina a seguito della famigerata copertina di Panorama della quale sicuramente avrà sentito parlare. Esiste un problema di autoregolamentazione? Il PEGI

Ma secondo lei i videogiochi sono pronti per veicolare temi e contenuti più maturi? Perché nei videogiochi c'è ancora una certa ritrosia a occuparsi di temi che sarebbero normalissimi in un film o in un romanzo? Anche al di là della violenza, che comunque è rappresentata solitamente nel modo più infantile e superficiale, c'è molta paura da parte degli sviluppatori a mostrare, ad esempio, la sessualità o storie d'amore che vadano al di là di un semplice e scontato romanticismo mostrando componenti erotiche. Perché?
Prima di tutto bisogna considerare il pubblico, che attualmente è ancora composto in larga parte da minorenni: anche se chi gioca, oggi,

Passiamo ad altro. Sony ha recentemente annunciato *Home* su PS3. Non pensa che questa "interfaccia" per l'online potrebbe andare a scontrarsi con i giochi veri e propri, come ad esempio il vostro *The Sims* o *Second Life*?
L'approccio è già completamente diverso tra *The Sims*, che è davvero un simulatore di vita, e *Second Life*, che rimane piuttosto limitato oltre a essere più che altro un luogo d'incontro. Noi puntiamo sulla giocabilità, quindi a maggior ragione non vediamo *Home* come qualcosa in concorrenza diretta, quanto un modo per attirare utenti che magari entreranno nel mondo dei videogiochi. È per questo che siamo molto interessati a questo progetto.

Ma qual è il suo rapporto privato con i videogiochi?
Io gioco, soprattutto sull'aereo e sul treno, quindi soprattutto sulle piattaforme portatili.

Può dirci un gioco che di recente le è piaciuto? Anche non vostro...

Be', prenderei uno dei nostri, invece. Ultimamente mi sono molto divertito con *Burnout* [*Dominator*] su PSP, perché è veramente l'arcade assoluto che fa evadere dalla realtà.

Guardando all'attuale generazione di console, vediamo che esistono tre piattaforme con filosofie molto diverse, soprattutto per quanto riguarda i sistemi di controllo: il tradizionalismo dell'Xbox 360, la rivoluzione del Wii e il compromesso rappresentato dal Sixaxis della PS3. Come vive questa situazione il publisher multipiattaforma per eccellenza, cioè EA? È un'occasione di sfida o si tratta solo di dover risolvere nuovi problemi?
L'inizio dello sviluppo su ogni nuova piattaforma comporta ovviamente una curva di apprendimento: in due casi, poi, stavolta si tratta anche di macchine davvero molto potenti. Dall'altro lato, però, è molto interessante, perché apre a modi di videogiocare completamente diversi e dunque richiede anche la capacità di sviluppare giochi adatti. Si creano nuove prospettive e anche un approccio diverso al mercato per cui non vale più la strategia di sviluppare lo stesso gioco su tutte le piattaforme: un gioco va seriamente adattato a ogni piattaforma.

Qual è l'incidenza dei nuovi supporti ottici (Blu-ray e HD-DVD) nel mondo dei videogiochi? E cosa può dirci invece della digital delivery sul modello di Steam?
Blu-ray e l'HD-DVD sono un fattore positivo, perché permetteranno di sviluppare una grafica ancora migliore. La digital delivery, d'altra parte, presenta caratteristiche proprie... è un mercato complementare rispetto a quello tradizionale. Per l'utente si tratta di due modi di accedere ai videogiochi, e anche questa duplicità è positiva, perché asseconda il ricorso a diverse forme distributive in relazione alla persona. Siamo in una fase in cui il videogioco esce, sia in termini di supporto e piattaforme che di rete distributiva, dalla sfera finora conosciuta. Si pensi anche al progetto che abbiamo in ballo con Endemol, che sarà un videogioco al di fuori di qualsiasi piattaforma con cui le persone potranno divertirsi senza acquistare nessuna console!

Electronic Arts è stata fondata nel 1982: è un'azienda comunque giovane ma che vanta 25 anni di storia. Che cosa è rimasto oggi della EA degli inizi? C'è ancora traccia dello stile unico del suo fondatore, Trip Hawkins?
È una buona domanda. Penso che Electronic Arts abbia una forte capacità di adattamento: è una società che cambia velocemente. La giovane età media dei suoi dipendenti la aiuta a essere sempre reattiva. In Electronic Arts, poi, è centrale il concetto di obiettivo. Chi lavora in EA è mosso proprio dalla ricerca di questo *achievement*. Direi che la società odierna ha poco a che fare con quella dell'82... ma in realtà anche con quella di un paio di anni fa! Se prendiamo la filiale italiana, ad esempio, da maggio 2004 a oggi la società si è completamente rinnovata.

Grazie ai servizi online come Virtual Console, PlayStation Network e Live Arcade, vecchi classici del videogioco si stanno aprendo anche alle nuove generazioni, al di là del fenomeno del retrogaming classico. Nel catalogo di Electronic Arts sono presenti molti capolavori senza tempo: c'è la possibilità che si vedano alcune di queste vecchie glorie sui servizi di download delle console, oppure addirittura che alcune di esse, come Seven Cities of Gold, Archon e M.U.L.E., possano tornare con una grafica di nuova generazione?
Ovviamente non posso svelare piani che non sono stati ancora comunicati, ma tutto è possibile. [ride]

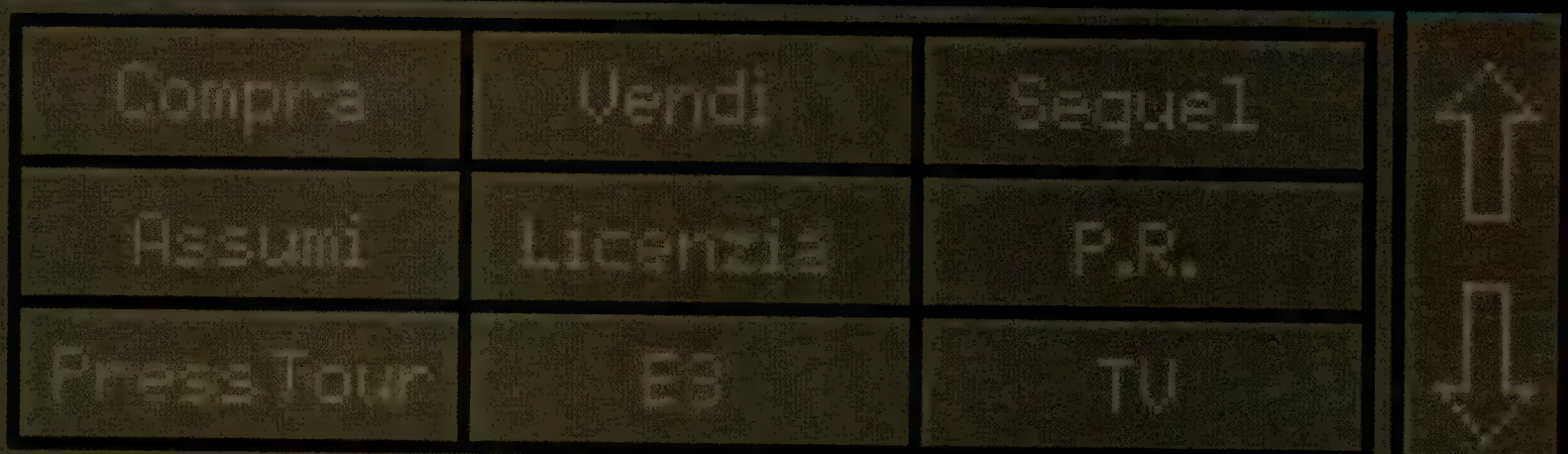
Qual è al momento il rapporto tra giochi per hardcore gamer e mass market nel mercato?
Un recente studio dell'AESVI rivela, con particolare riferimento al giocatore italiano, che l'ambiente non è esclusivamente maschile come si pensava un tempo, e che le ragazze che videogiocano sono intorno al 30/40%. L'età media del videogiocatore è 28 anni, ma dietro di essa ci sono altre tre diverse fasce: una fino ai 18 anni, che è composta dai veri hardcore gamer. C'è poi il giocatore che fa regolarmente uso di videogiochi, ma che non è propriamente hardcore e che copre la fascia dai 18 ai 34 anni. Al di là dei 34 anni ci sono praticamente solo casual gamer, e la divisione è più o meno equa.

Ci scusi, ma l'esperienza comune mostra un quadro molto diverso. Non le viene il dubbio che il dato relativo a questo 40% di donne che videogiocano sia errato?
Be', la percentuale non è in proporzione al numero dei videogiocatori totali... e comunque bisogna considerare la frequenza di gioco, nella quale sicuramente c'è differenza tra uomini e donne. Poi bisogna considerare anche che alcuni generi, come quello calcistico o quello *action*, non sono del tutto adatti a delle donne che videogiocano.

Chiudiamo con una domanda un po' polemica sulla serie EA Sports. Al di là del fattore vendite (che vi dà ragione), ha veramente senso proporre ogni anno un gioco completo e molto simile alle edizioni precedenti? Non sarebbe più opportuno un aggiornamento di un titolo di base, magari online?
I giochi EA Sports sono improntati sul massimo realismo, e dunque è logico che il giocatore lo richieda. Puntiamo quindi sull'evoluzione tecnica per riflettere al meglio lo sport emulato e per avere una rosa aggiornata rispetto al campionato più recente. Il rinnovamento profondo di tutte le caratteristiche è il motivo numero uno per cui rilanciamo un nuovo titolo ogni anno.

CON LEADER HA CREATO L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI ITALIANA. ORA A CAPO DI THQ ITALIA, JOHN HOLDER SI RACCONTA A GAME PRO E SI PREPARA A VIVERE LA SUA PIÙ GRANDE AVVENTURA...

Parla



HOLDER
Juiced 2
Saints Row
RATATOUILLE
THQ

Press Tour

Ha il tipico sentore di vernice ed entusiasmo, l'ufficio di THQ Italia, in quel di Gallarate, in provincia di Varese. Il sentore di un ufficio appena aperto, dove ancora qualche stanza vuota riecheggia delle nostre voci. Eppure, basta un'occhiata a John Holder, comodamente seduto ad attenderci dietro la sua scrivania, elegante e insieme informale, con quel sorriso sicuro e deciso di chi sa cosa vuole e quali sono gli obiettivi da raggiungere. Basta un'occhiata per comprendere che le novità, in questo ufficio, si innestano su una base di esperienza e di carisma potente.

È un uomo che brucia troppo dalla voglia di costruire per potersi concedere il lusso di godersi il presente o guardare indietro con soddisfazione. E lo fa capire subito, proprio raccontando la sua ultima grande avventura, cioè portare in Italia THQ. "La cosa fondamentale da rilevare è che THQ è stata una delle ultime grandi case di videogiochi ad aprire un ufficio in Italia. Altre hanno compiuto il passo da moltissimo tempo: Ubisoft forse da dodici anni, Activision da quattro, Electronic Arts da cinque, Vivendi da sei..." Si ferma un attimo e sorride, con fare tipicamente britannico. "La domanda giusta da fare," ci corregge "è perché THQ ha aspettato tanto." La risposta non tarda ad arrivare. "Il fatto è che THQ è un'azienda molto attenta, che muove i suoi passi con grande cura e regolarità, senza mai lanciarsi in balzi avventurosi. Credo sia anche una questione di dimensioni e maturità di mercato. Rispetto anche solo a 5 anni fa, adesso in Italia c'è una serie di operatori con i quali si può lavorare direttamente, grandi catene con le quali un grande publisher come THQ può interfacciarsi molto più efficacemente. In Italia siamo arrivati a un livello di consolidamento abbastanza elevato, tanto è vero che THQ, trattando con 20 operatori diretti, riesce a coprire circa il 60% del fatturato, mentre il restante 40% lo copre con uno o più distributori."

Vendi

Ma che numeri ci sono dietro queste percentuali per un'azienda come THQ Italia? Di che genere di mercato stiamo parlando? John Holder ha le idee estremamente chiare: "Il nostro obiettivo per il prossimo anno fiscale, che si è aperto il primo di aprile e terminerà il 31 marzo 2008, è di superare un fatturato di 20 milioni di euro. È la massa critica da raggiungere per poter creare una vera e propria struttura, che non può essere costituita di tre persone. Una struttura degna di questo nome deve essere fatta di almeno 10-12 persone... e non puoi metterla su con un fatturato di 5 milioni. Non avrebbe senso." L'obiettivo, del resto, è ambizioso: a fine anno fiscale, THQ Italia conta di essere tra i primi cinque operatori dell'industria di videogiochi nazionale. "In realtà non mi sembra nemmeno ambizioso," puntualizza Holder. "Solo realistico. Credo che già lo scorso anno, THQ abbia raggiunto a occhio e croce l'ottava posizione, senza essere direttamente rappresentata. L'obiettivo della top five ci metterebbe in linea con la posizione che ricopriamo in tutta Europa. Nel mercato inglese, THQ è addirittura al secondo posto. In Italia abbiamo quindi molto terreno da recuperare."

E3

Ma qual è la visione che caratterizza THQ, a livello globale? John Holder vede le filosofie aziendali molto strettamente collegate alla provenienza dell'azienda stessa, alla sua territorialità, che necessariamente influenza le sue priorità strategiche di mercato. Certamente THQ è una società esigente, prima di tutto con se stessa. "Vogliamo essere i migliori, sempre. Nella qualità dei servizi che offriamo e nel modo in cui eseguiamo le nostre operazioni. Anche parlando di risorse umane... e questo differenzia molto THQ da altre realtà del settore, che guardano quasi esclusivamente al fatturato. THQ ha un volto più umano. Del resto di noi impressiona la crescita costante. Abbiamo fatto sempre profitti, senza sbalzi." Da dove viene questa forza, però? Dai marchi per bambini e per casual gamer, sui quali la multinazionale americana è così forte? In parte certamente sì, ma anche le serie per hardcore gamer sono fondamentali, secondo Holder. Il punto è la diversificazione dell'offerta e la varietà dei titoli da immettere sul mercato."

TV

Molte sono le serie da oltre un milione di pezzi venduti, ed è fondamentale il fatto che si tratti in larga parte di brand di proprietà THQ. "È un qualcosa di tuo, che nessuno può portarti via. Alla fine il WWE è di proprietà del WWE, i titoli Pixar sono di proprietà di Disney. Anche se ci sono contratti a lungo termine, come in tutte le cose, la scadenza può sempre arrivare..." Come nel caso di *MotoGP*, interrompiamo noi. John Holder annuisce, con la flemma unica di un inglese laureato in filosofia. Ha *sense of humour*. "Esattamente. Come *MotoGP*."

Ma obiettivi societari a parte, come sta il mercato italiano dei videogiochi? È

EUROLANDIA

I mercati sono molto diversi tra loro. John Holder di questo è certo. "Il Giappone è un mercato sui generis. Se guardiamo la top ten, troviamo molti titoli che, in Occidente, non sono conosciuti né popolari. I mercati americano ed europeo, invece, sono già più simili, ma sempre con grosse differenze di gusti e trend. Si stanno sentendo in parte gli effetti della globalizzazione, ma esistono ancora tantissimi brand che sono propri di ciascun mercato. L'Europa, comunque, è un mercato che offre ancora enormi spazi di crescita, e credo che un campo nel quale dovremo darci molto da fare è quello del marketing, per riuscire davvero a vendere nel modo migliore possibile ciascuno dei nostri prodotti."

Il prezzo dei videogiochi è quello che la gente è disposta a pagare. Prendiamo PES: ogni volta che esce, ci sono 200.000 persone che corrono a comprarlo. Non credo che sarebbero 300.000 se costasse 10 euro

Sequel

davvero così arretrato come spesso si dice? "L'Italia è il quinto mercato in Europa, e produce circa l'8% del fatturato del Vecchio Continente. Non è quindi certo da buttare." John Holder però esita. C'è dell'altro. "La cosa che in effetti fa però riflettere è che la Spagna, con 30 milioni di abitanti contro i 59 dell'Italia, sviluppa un fatturato più alto." Evidentemente, abbiamo un problema. Ma qual è? "Non so dare una risposta." Mr. Holder allarga le braccia in un gesto plateale. Che si tratti della pirateria? "No, credo di no, tanto più che anche in Spagna il fenomeno della pirateria ha la sua incidenza. Anzi, il reddito pro capite è anche inferiore a quello italiano, quindi..." L'Inghilterra, poi, che ha un numero di abitanti e un reddito medio reale molto simili ai nostri, genera un indotto quattro volte superiore a quello dell'industria dei videogiochi italiana. La differenza è difficile da spiegare.

Non è che il problema sta nel prezzo dei videogiochi? John Holder sembra ritrarsi impercettibilmente, come mettendosi sulla difensiva. "Tutto il mondo si lamenta del prezzo troppo alto dei videogiochi..." Be', ribattiamo, forse perché è vero. Di chi è piuttosto la colpa di questi prezzi elevati? "Non mi piace parlare di colpa, perché sembra che ci sia qualcosa di sbagliato. Se i giochi costassero troppo, nessuno li comprerebbe. Evidentemente il prezzo è quello che la gente è disposta a pagare. Prendiamo *Pro Evolution Soccer*: ogni volta che esce, ci sono 200.000 persone che immediatamente corrono a comprarlo, nell'arco della prima settimana o quasi. E questo anche se magari costa un po' di più di altri prodotti. Non credo che se costasse 10 euro in meno lo comprerebbero in 300.000, perché il pubblico interessato è sempre lo stesso. E poi esistono fasce di prezzo per tutti. A un prezzo budget trovi comunque ottimi prodotti, magari non usciti il mese scorso... però li trovi."

Un limite per l'industria italiana è inoltre costituito dalle basi installate di sistemi di gioco. Laddove in Inghilterra ci sono 20 milioni di PS2, in Italia ce ne sono 3,5; idem per il DS: lì ne sono stati venduti oltre 2 milioni, qui solo

E3, ADDIO

Il mondo dei videogiochi si interroga sulla morte dell'Electronic Entertainment Expo, almeno nella sua forma di baraccone ultra costoso e chiassoso. "Sono sempre stato critico, circa queste grandi fiere. Un tempo si scoprivano realmente le novità, in fiera, ma ciò non era più vero da anni. Non stava più in piedi il sistema. Qualche anno fa ho sentito una battuta: 'Qui sono stati spesi più soldi in 4 giorni di quanti l'industria ne incassi in un anno!' Detto questo, andare in fiera è divertente e interessante e si possono incontrare tante persone in poco tempo, il che è comodo. Solo che conviene poco per i publisher..."

mezzo. Parlando di hardware, impossibile non parlare dell'ultima generazione di console. Tre macchine molto diverse tra loro. "Ogni mercato presenta differenti situazioni. Il Wii, in USA, sta spopolando, mentre in Europa ancora no. O almeno non allo stesso modo, non con la stessa frenesia. Xbox 360, in America, va bene, ma è pur vero che gioca in casa... PS3 in Italia sembra essere partita bene e parrebbe tenere, ma è pur vero che la PS2 è ancora il sistema che va meglio." Un campanello di allarme in casa Sony? Non è che qui rischia di incidere il fattore Blu-ray? "Difficile dirlo. Le TV HD sono ancora poche, ma chi le ha sostiene che il Blu-ray dà grande soddisfazione. Molti ancora non lo sanno, e quindi non sanno quanto può essere conveniente una PS3 a *soli* 600 euro. E poi ancora mancano giochi che spaccano davvero, come si usa dire. Resta il fatto che nel periodo del lancio, la PS3 in Italia ha registrato numeri superiori a quelli della PS2, che a sua volta aveva superato quelli della prima PlayStation. PS3 è già oltre i 70.000 pezzi."

Compra

John Holder, però, è un uomo che ha sempre guardato oltre il mero publishing, promuovendo, in Leader, anche lo sviluppo di videogiochi, come dimostrò con l'acquisizione del team di sviluppo Milestone. THQ Italia, però, non è al momento preposta ad attività del genere, sebbene, spiega Holder, non si possa mai escludere un'opportunità di acquisto interessante, qualora dovesse presentarsi. E questo a livello globale, non di filiale italiana. Lo sviluppo di videogiochi in Italia, insomma, non sembrerebbe destinato a clamorosi balzi in avanti, almeno non nel prossimo futuro. Il futuro, del resto, sembra stentare a decollare, e non è vero solo parlando di next gen. Interrogato sul tema della digital delivery, cioè la distribuzione diretta via rete dei videogiochi (senza quindi alcun supporto ottico), Holder ammette di essere un po' in difficoltà. "Dovrei dirmi molto interessato, perché la digital delivery risolverebbe tanti problemi distributivi, ma è un fatto che non sta prendendo piede. E in Italia ancor meno che in altri paesi."

Licenzia

Assumi

Il videogioco è ancora indietro anche a livello di mezzo di espressione del pensiero? Gli è riconosciuta una maturità? "In parte è trattato in modo infantile, è vero, ma va anche detto che quando escono articoli che lo attaccano, si tratta solo di modi di vendere più copie di un periodico... e basta. Non c'è molto altro, sotto. Io ho anche qualche dubbio riguardo al gioco come espressione di cultura. Certo, in qualche modo ogni cosa esprime cultura, però credo che il videogioco sia fondamentalmente intrattenimento." Come il discorso del PEGI. Certo, un negoziante può vendere un gioco vietato a un minore, se lo desidera, ma secondo John Holder il problema è che le famiglie permettono ai figli ogni acquisto, non conoscendo i videogiochi. È un problema di ignoranza. "Mio figlio aveva un amico col quale giocava moltissimo a *Tekken*. Erano diventati bravissimi: vederli giocare era bellissimo, era una sorta di danza spettacolare fatta di mosse e contromosse. Eppure un giorno venne la madre di questo ragazzo e, vedendolo giocare con mio figlio, si scandalizzò. Mi accusò di far giocare i ragazzi a giochi violenti, sanguinari e diseducativi. Il problema di questa signora è che non capiva, non riusciva a vedere oltre il sangue... Lei vedeva solo il rosso che schizzava, io vedevo una specie di scacchi ad alta velocità."

P.R.

U.S. Gam

Privati dell'E3 tradizionale, i giocatori americani mettono in pausa la partita

Elisa "Aelys" Di Fiore, freelancer di GameSpy e altre realtà editoriali, racconta la sua America da San Francisco

L'America delle grandi rivoluzioni è quanto di più lontano da San Francisco possa esistere in questo momento. Passata la spinta vitale della Game Developers Conference, che a marzo aveva riempito la città di progetti interessanti e grandi speranze per il futuro, è iniziato un periodo di stasi decisamente più lungo del solito. Con l'E3 posticipata a luglio e ridimensionata a evento per pochi eletti, il classico periodo delle presentazioni pre-E3 si è allungato fino a diventare una specie di limbo dal quale non si sa bene cosa aspettarsi. Ogni compagnia ha ancora budget altissimi per il trimestre in corso e cerca disperatamente il modo giusto di investire i suoi soldi, ora che sono state cancellate dalla "lista della spesa" voci come gli esorbitanti costi degli stand alla fiera di Los Angeles. Si cerca piuttosto di giocare in casa, di promuovere mini-eventi incentrati su questo o quel titolo, rimandando comunque i più attesi a luglio.

La maggior parte delle compagnie, con pochissime eccezioni, preferisce restare nella zona di San Francisco e della South Bay, in quella che è tradizionalmente l'area con la maggiore concentrazione di publisher, editori e giornalisti di settore. Il risultato non è sempre dei più riusciti: sorvolando sull'alto tasso alcolico che sembra costituire una componente fondamentale degli eventi stampa americani, i titoli esposti sono decisamente poco interessanti, o comunque presenti in forma non giocabile. Il meglio deve ancora arrivare, insomma, ma l'attesa, quest'anno, sembra più che mai lunga e priva di senso.

Ad aprire le danze degli eventi primaverili è stata Vivendi, che accanto a un *TimeShift* completamente rinnovato [del quale trovate un'anteprima a pagina 036] ha mostrato *Carcassonne*, figlio del nuovo trend che vede in corso la realizzazione di versioni Xbox Live Arcade di giochi da tavolo più o meno famosi. Capcom ha puntato tutto su uno smagliante *Devil May Cry 4*, al quale ha affiancato una serie di nuovi

Mentre decine di PS3 restano invendute sugli scaffali, file più o meno ordinate di giocatori si raccolgono puntuali davanti ai negozi per il rifornimento mensile di Wii

progetti più o meno promettenti per Wii, primo tra tutti un *Resident Evil 4* che sgomita per dimostrarsi superiore rispetto alla versione originale GameCube. Sega ha presentato una line-up piccola ma solida, i cui punti di forza erano il nuovo *NiGHTS*, del quale si è visto pochissimo [potete leggere un appassionante Time Extend sul titolo originale a pagina 106], e un *Sega Rally Revo* tecnicamente molto avanzato.

EA si è concessa ben due eventi, il primo dei quali, tenutosi a Vancouver in occasione della GDC canadese, è stato l'occasione per svelare *Skate*. Il secondo ha invece avuto luogo nella onnipresente San Francisco e ha concentrato i riflettori su un nuovo gioco targato *The Simpsons*, che ancora una volta sembra però non riuscire a rendere giustizia a un marchio così forte. Ubisoft si è attirata le ire del pubblico presentando l'ennesima demo non giocabile di *Assassin's Creed* e rimandando gli astanti all'E3 per una versione hands-on, promessa della quale ormai cominciamo tutti a dubitare. Ultima, ma stavolta solo in ordine cronologico, è stata Sony, che ha aperto le porte dei suoi studios di San Diego rivelando quella che è finora la line-up più promettente: decine di titoli proprietari e third-party, tra cui spiccano in particolare *God of War: Chains of Olympus*, impressionante anche sul piccolo schermo della PSP, e *Uncharted: Drake's Fortune*, la prima avventura di Naughty Dog con un protagonista umano, scelta finalmente resa possibile dalle capacità tecniche della PS3.

L'E3, con la sua nuova e così discussa struttura, resta ancora un territorio da esplorare, ma

neocracy

difficilmente sarà teatro di eventi epocali che cambieranno il modo di giocare degli americani. I dati di vendita, d'altronde, confermano le tendenze degli ultimi mesi: mentre decine di PS3 restano invendute sugli scaffali, file più o meno ordinate di giocatori si raccolgono puntuali davanti ai negozi per il rifornimento mensile di Wii. Xbox 360 continua a registrare consensi, anche grazie all'hype generato dalla Beta di *Halo 3*, tre settimane di prova sul campo al cui accesso hanno diritto solo appartenenti alla stampa e "raccomandati speciali". Il ruolo del protagonista, però, è sempre strettamente nelle mani del DS, con i suoi innumerevoli titoli a buon mercato e con migliaia di fan che non esitano a esibirlo in autobus, in metro o nelle tante lavanderie a gettoni di cui San Francisco è piena. È una schiera di improbabili giocatori, che va dai bambini delle elementari alle studentesse universitarie agli uomini d'affari più intraprendenti. E, ancora una volta, tutto dipende dal caso e dai gusti di un pubblico in continuo cambiamento: a prevalere non sono le grandi compagnie che stanziano cifre esorbitanti per il loro E3, ma piccole sorprese come *Hotel Dusk*, che ormai da tre mesi è introvabile in tutti i negozi della città.

Divertente nelle intenzioni, *The Simpsons* di Electronic Arts non convince del tutto: quanto visto finora sembra infatti un improbabile incrocio tra *GTA* e *Katamari Damacy*

Con Tiscali
INTERNET E
TELEFONO
costano meno!

TISCALI TANDEM

Navigo senza limiti
e telefono senza canone Telecom
a partire da 22,95 € al mese

E IN PIÙ, HO TANTI SERVIZI GRATIS!

tiscali.

CHIAMA IL 130 O VAI SU
http://promozioni.tiscali.it/smi

Per i costi e le condizioni dell'offerta chiama il 130 o vai su http://promozioni.tiscali.it/smi.

Review

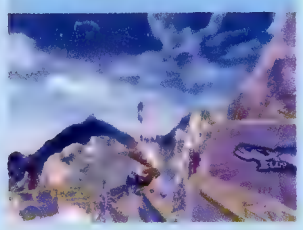
La rubrica che vi svela se un gioco è bello

I più giocati da Game Pro

Castlevania: PoR

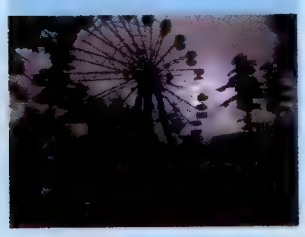
L'inclusione delle subquest nelle meccaniche collaudate dei Castlevania bidimensionali rende il già ricco Portrait of Ruin degno di restare nel DS a lungo
DS, NINTENDO

SSX Blur



Veloce, ironico e difficile al punto giusto, Blur è un titolo che necessita parecchie sessioni di pratica al termine delle quali non vi staccherete mai più
WII, EA

S.T.A.L.K.E.R.



Abbiamo atteso tanto, tantissimo. Troppo. Ma il gioco ci ha lasciato grandi emozioni. Non esente da difetti, certo. Ma merita la vostra attenzione
PC, THQ

Let's do the time warp again

Una formula abusata? Questione di prospettive

L'accoglienza riservata sul medio termine a *Twilight Princess* nelle comunità online illustra bene i sentimenti contraddittori dei fan nei confronti della serie

di Virgina Petrarca

È un luogo comune, nell'ambiente: si sente spesso lamentare lo scarso coraggio delle case di produzione che non favorirebbero lo sbocciare di idee originali, e poi a salire in cima alle classifiche di vendita sono sempre i soliti franchise, che frullano nel mercato da un ventennio.

Proviamo a ribaltare il discorso: chi l'ha detto che a volte non sia proprio un atteggiamento aprioristicamente critico nei confronti della presunta stanchezza di un'idea o di un concept a rovinare un'esperienza che altrimenti sarebbe godibile tanto quanto quella che l'ha generata? E si badi, non parliamo di riabilitare tutto il pattume videoludico passato sui nostri schermi, da *Pong* ai giorni nostri. Un ottimo esempio di ciò che intendiamo sta nelle critiche ricevute da *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, uno dei titoli più attesi dell'ultimo lustro. *TP* è stato ferocemente liquidato come una semplice copiatura "in bella grafica" di *Ocarina of Time*.

L'opposto si sta verificando con *Phantom Hourglass*: i suoi tentativi di portare una ventata d'aria fresca nella formula tradizionale di ogni *Zelda* sono guardati con grande sospetto. Perché la cosa ci lascia perplessi? Perché, spesso, entrambi gli atteggiamenti appartengono alle stesse persone. L'equilibrio è davvero una cosa difficile da raggiungere.

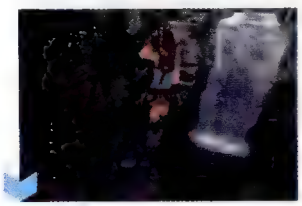
Questo fatto ci porta a pensare due cose: primo, che non aspettarsi nulla anche da un gioco che si attende è meglio sia del credere che sarà il migliore mai creato sia dell'essere scettici cercando di trovare per forza l'ago nel pagliaio. Secondo, non sempre è falso il detto "squadra che vince non si cambia": se un gameplay funziona bene dopo 15 anni, ribaltarlo solo per amor del cambiamento non ci sembra un'idea tanto saggia, così come un reboot repentino e senza cervello di *Zelda* (cosa che comunque *Phantom Hourglass* non è) non sarebbe una premessa intrigante come credono alcuni, non tanto quanto novità e sperimentazioni inserite con la dovuta cautela, e potrebbe portare al logorio molto prima del tempo. Come dicevamo all'inizio, a volte è più questione di paletti mentali, di credere che non se ne possa proprio più e che niente e nessuno potrà mai superare quel magnifico capolavoro che ci ha iniziati alla pratica del Videoludo e che ora è lì, su quelle nuvole da cui non vogliamo deciderci a farlo scendere. Non è forse questo un modo per uccidere il divertimento?

092 **Super Paper Mario**
WII

094 **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**
PC

096 **Prince of Persia: Rival Swords**
WII

097 **Mario Strikers: Charged Football**
WII



098 **Tomb Raider Anniversary**
PC, PS2, PSP, WII

099 **Superbike World Championship: SBK-07**
PS2

100 **Boom Boom Rocket**
360

101 **Mario VS Donkey Kong 2: La Marcia dei Mini-Mario**
DS

102 **Shadow Hearts: From the New World**
PS2

103 **Honeycomb Beat**
DS

103 **Final Fantasy Tales: Chocobo Tales**
DS

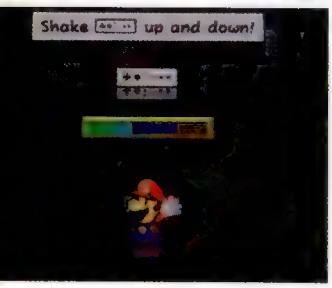
104 **The Red Star**
PS2

104 **Theme Park DS**
DS

Guida al sistema di valutazione di **Game Pro:**
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = dieci

SUPER PAPER MARIO

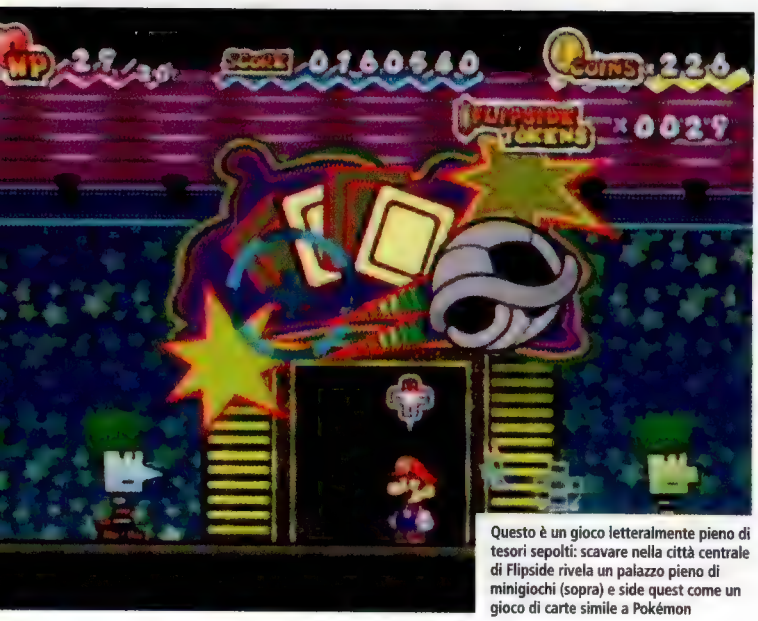
FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE (USA), ESTATE (PAL)
PRODOTTO: NINTENDO
SVILUPPO: INTERNO (INTELLIGENT SYSTEMS)



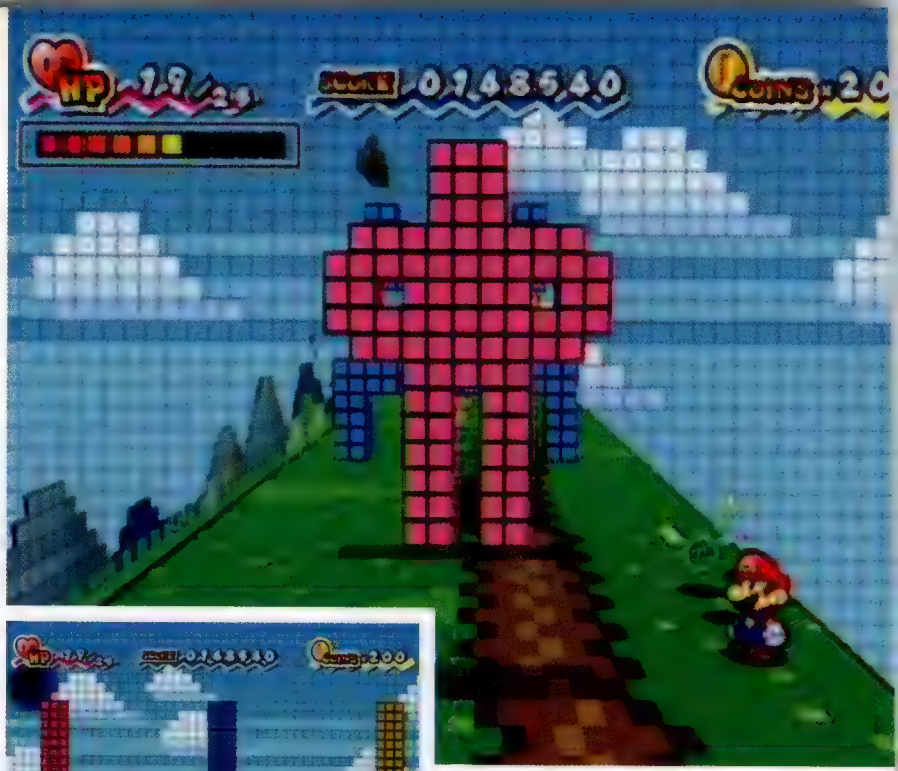
Una piccola parte delle mosse a tempo del sistema di combattimento degli altri *PM* viene mantenuta sotto forma di style point, che vengono attribuiti se si agita il Remote mentre si atterra sulla testa di un nemico, e nelle tecniche di potenziamento per gli oggetti (sopra)

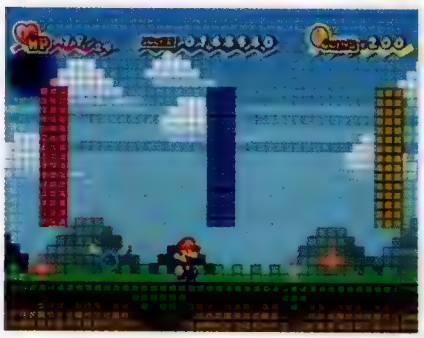
Dopo anni di spiegazioni agli amici su come non si trattasse di platform, i fan della serie *Mario RPG* si trovano davanti a una nuova sfida. *Super Paper Mario*, infatti, è proprio un platform. E un GdR. E un puzzle game. E un gioco d'azione. Con Mario. E Luigi. E Peach. E Bowser. Ambientato nel Regno dei Funghi. E nello spazio profondo. E in dimensioni alternative. In 2D. E in 3D. Con controlli classici. E con il sensore di movimento. Forse i fan della serie dovranno affrontare più di una sfida...

Il principale fattore di evoluzione di *Super Paper Mario* non sta, come potreste immaginare per un titolo nato su GameCube e finito su Wii, nei suoi controlli. No, sta nel sistema di combattimento. Laddove la serie, un tempo, prendeva sin troppo sul serio le convenzioni dei GdR, richiedendo a Mario di fare formazioni, aspettare il proprio turno e selezionare gli attacchi da un menu, ora gli consente di tornare ai suoi istinti primordiali. Nonostante si possano tirar fuori dall'inventario oggetti e potenziamenti temporanei, sono le semplici basi del "corri e salta" a prevalere. Ma anche se il feeling da GdR puro se n'è andato, ciò non significa

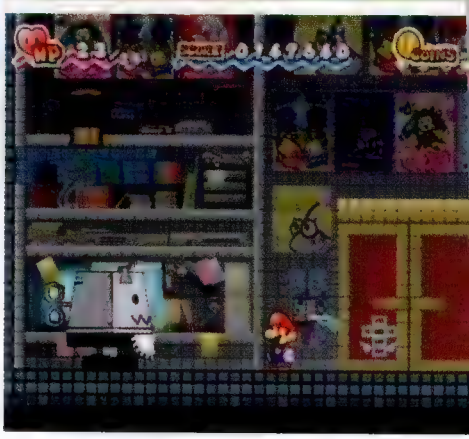


Questo è un gioco letteralmente pieno di tesori sepolti: scavare nella città centrale di Flipside rivela un palazzo pieno di minigiochi (sopra) e side quest come un gioco di carte simile a Pokémon





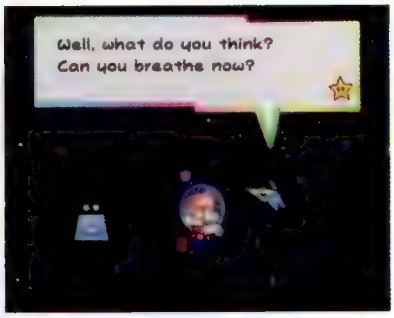
Il passaggio 2D/3D può significare che quelle che sembrano statue identiche tra loro (sopra) possono rivelarsi statue (in alto). Si usano gli appigli 3D per salirvi in cima, poi si torna al 2D per passare oltre

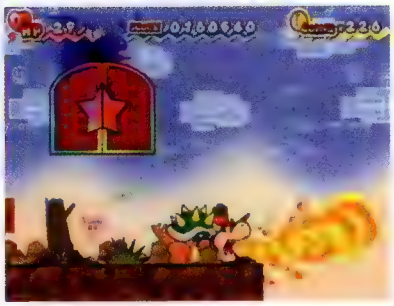


neanche che resti solo quello del platform. L'intuizione centrale di *SPM*, cioè che i livelli 2D possano essere ruotati fino a diventare 3D spostando la telecamera dietro Mario per permettere di guardare anche in avanti oltre che lateralmente, lo rende un gioco basato sulla curiosa esplorazione e sul pensiero laterale, più che sui riflessi fulminei e la precisione al pixel. Non è però nemmeno un puzzle game puro: nonostante la bocca spalancata per il cambio repentino di prospettiva si richiuda molto più tardi di quanto si possa pensare, c'è molto poco da muovere al di là del semplice spostamento del pollice che vi vedrà passare alla visuale in 3D ogni volta che sarete bloccati. E il calderone di

Super Paper Mario getta alle ortiche ogni prudenza con i suoi nemici cubisti, i richiami all'era 8-bit e le equazioni che sfrecciano in cielo

stili si riflette anche sulla parte visiva: l'ultimo *Paper Mario* per GameCube era a tratti suggestivo, con il suo approccio vagamente da avanguardia artistica, ma *Super Paper Mario* getta alle ortiche ogni prudenza con i suoi nemici cubisti, le dimensioni monocromatiche con stelle che sembrano tracciate da uno spirografo, i richiami nostalgici all'era 8-bit e le equazioni che sfrecciano in cielo. Ogni singola indulgenza artistica è in sé encomiabile: è una rara delizia vedere un gioco scrollarsi di dosso le tradizioni con tale abbandono. Messe assieme, però, sembrano a tratti male assortite, una manciata di stili diversi privi di una visione d'insieme coerente. Idem o quasi circa il gameplay. La storia di *SPM*, che si prende gioco sardonicamente dei clichè di Mario facendo rapire Bowser assieme a Peach e salvare da mano ignota la principessa, poi scaricata ai piedi di Mario, richiede a quattro eroi di salvare il mondo. Si può passare a volontà tra i suddetti, e ognuno di loro possiede un'abilità speciale, come l'ombrello di Peach che permette di planare dopo un salto e il soffio infuocato di Bowser. Ognuno è accompagnato da una Pixl di nome Tippi, che può offrire aiuti e consigli. Puntando il Remote verso lo schermo si trasformerà in una sorta di riflettore, congelando l'azione e fornendo informazioni su nemici o oggetti, oppure svelando blocchi o strumenti celati. Né è l'unica della sua specie: l'avventura porta alla luce nuove Pixl le cui abilità premettono di

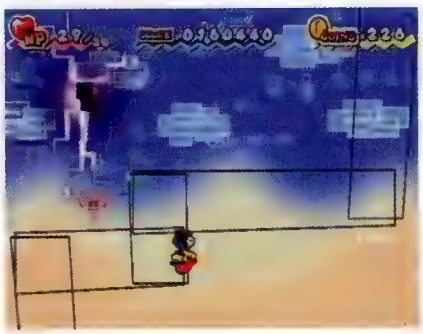




Giocare nei panni di Bowser è sempre una goduria macchiata di senso di colpa, se non altro per la potenza del suo alito infuocato.

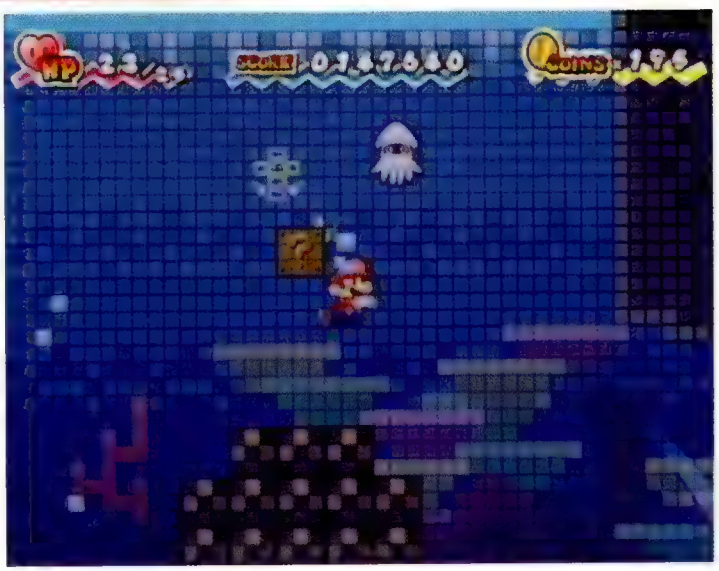
Jump, man

Fascino a parte, alcuni elementi di *Super Paper Mario* risultano semplicemente mal eseguiti. Uno è l'inevitabile conseguenza di piazzare dei personaggi 2D in uno spazio 3D. Di fianco, il loro aspetto è quello di imbarazzanti schegge nere, inoltre il gioco non offre un motivo per cui dei nemici in 2D debbano essere visibili in uno spazio 3D ma non viceversa (molti rappresentano una minaccia solo nella loro dimensione originaria, ma ciò causa comunque confusione). Un altro problema è che, nonostante quasi tutte le parti platform abbiano luogo in 2D, alcune possono essere goffamente risolte in 3D. Il che significa, anche se il gioco non lo richiede, che si potrebbe essere costretti al momentaneo orrore di giocare un platform di Mario brutto.



Sono passati 20 anni da quando la grafica dei videogiochi utilizzava linee rette nere con tale abbandono. Queste cornici (sopra) trasportano Mario in aree che neppure la sua gigantesca controparte 8-bit (destra) potrebbe raggiungere. E gli scherzi visivi non si fermano qui,

levitare e attaccare in salto o con bombe e martelli per farsi strada in ogni livello, consentendo la risoluzione dei puzzle e l'eliminazione dei nemici. È un sistema flessibile, per quanto ingombrante, che richiede di immergersi nel menu per cambiare personaggio e poi di tornare al gioco per cambiare Pixl, ripetendo per cambiare ancora. Di solito gli enigmi sono in stile "cerca la chiave per la serratura", per quanto il combattimento offra più opportunità d'improvvisazione. Senza dubbio il risultato finale ricorda più uno *Zelda* che un *Mario*... ciò che rimane è l'intelligente ironia di *Paper Mario*. È sempre un piacere trovare dialoghi così ben costruiti e sfacciatamente pieni di gag. La storia in sé è in realtà leggermente più piatta, e comincia a mostrare la stanchezza dovuta alle sue infinite messe in scena, per quanto possa essere narrata con autocoscienti strizzatine d'occhio e un sorriso sghembo. Il punto cruciale, tuttavia, è che non è possibile prevedere dove si andrà a finire, chi si incontrerà e che genere di follia il gioco sputerà fuori: è questo ciò che ha sempre fornito il senso dell'avventura in un gioco che altrimenti sarebbe sin troppo accogliente, ed è per questo che trovarsi davanti alla porta aperta su un nuovo mondo dona comunque un'emozione tangibile. *Super Paper Mario* ha tutto il suo retaggio stampato in viso: non è possibile confondersi sulle sfide che ha dovuto affrontare nel corso dello sviluppo, il bisogno di superare una ricca serie di giochi che aveva già superato decadi di evoluzione, la lunga gestazione e la sovrabbondanza di idee che ne è risultata, il tardivo passaggio da una console all'altra. Ma benché questo retaggio abbia prodotto un'opera qua e là poco rifinita, ha anche generato qualcosa di meravigliosamente unico. Per quanto possano essere familiari gli ingredienti che lo compongono, non c'è mai stato un gioco di Mario come *SPM*. Anzi, non c'è mai stato un gioco in generale che gli somigli. Affascinante, inarrestabile e creativo, *SPM*, pur non riuscendo ad amalgamare tutti i propri ingredienti, è un gustoso buffet di puzzle, volti familiari e sfrenati capricci. **[7]**



Alcune delle trovate grafiche più semplici di *Super Paper Mario* sono anche le più riuscite. La Tile Pool (sotto) riesce a creare un paradiso acquatico con semplicissimi blocchi colorati

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE
PRODOTTO: THQ SVILUPPO: GSC GAME WORLD

Un demone si annida nei dettagli dell'inventario di *Stalker*, e la sua IU è efficace ma sa fin troppo di già visto. Gli spietati limiti sul peso trasportabile implicano innumerevoli viaggi nel bagaglio del Marchiato per cambiare pistole, sacrificare medikit e ingollare salsicce

Si è sempre saputo che questa sarebbe stata un'esperienza anomala. Cosa accade quando l'ambizione di uno sviluppatore est europeo raggiunge il limite, trascinando con sé milioni di dollari del publisher? Si può smettere di chiederselo. Dopo cinque anni, La Zona si apre per cedere i propri segreti.

Come suggerisce il nome, si tratta di un luogo privo di spirito, calore e, udite udite, ragazze. L'opera di X-Ray, un motore grafico che riesce ancora a reggere molto bene, ne fa uno scenario deliziosamente orribile in cui il vento brucia la pelle, il sole fa ribollire il cielo e fenomeni anomali sovvertono le leggi della natura. Eppure è popolata, e le ragioni per cui i suoi abitanti si trovano lì sono svariate. Alcuni vorrebbero saccheggiarla, altri preservarla; gli scienziati vi giungono per studiarla, le fazioni cercano di imporre il loro monopolio, i mercenari vi cacciano le loro prede e gli Stalker, i solitari nomadi del titolo, tentano di sopravvivere in ogni maniera possibile. L'unica cosa che tutti hanno in comune è una pistola.

Con tutto il parlare di ecosistemi che reagiscono all'alternarsi di giorno e notte (il sistema di A-Life a lungo vantato e patente), il valore di *Stalker* è la sua forza come FPS. L'IA di gruppo è migliore che in *F.E.A.R.* e più consapevole dell'ambiente circostante di quella di *Far Cry*. Qualsiasi locazione può ospitare un numero imprevedibile di alleati, nemici o esseri neutrali, creando intricati meccanismi d'azione che una singola azione può far esplodere. Quel che *Stalker* dimostra, in termini di IA, è che non è necessario modellare tutto, ma solo quel tanto che basta.

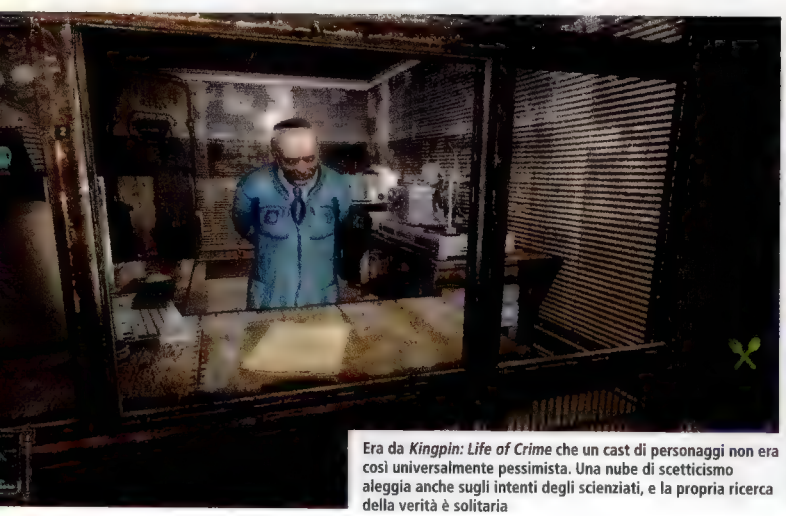
Questo è il massimo del realismo che possono raggiungere dei combattimenti virtuali gestiti tramite mouse e tastiera, con gli agenti liberi di perseguire ogni strategia che sia loro congeniale. Essi attendono un'eternità prima di abbandonare un riparo, coordinano le imboscate e le manovre di affiancamento e si ritirano nei meandri di edifici spesso labirintici per assumere posizioni vantaggiose. Anche prima che un branco di cani senza pelle, resi feroci dalle radiazioni, irrompa nella scena a far saltare in aria gli ingranaggi del macchinario, tutto è semplicemente incredibile. Saltando da una regione all'altra della Zona, che si tratti di una installazione industriale, una discarica di materiali tossici o un laboratorio sotterraneo, nuove creature vengono liberat, e gli scontri diventano sempre più caotici, casuali e feroci.

Sono molte le sparatorie torrenziali in Stalker, e La Zona è complice e compiacente. Per chi è sempre pronto alla battaglia, le basi nemiche garantiscono sempre un diluvio di carne e di cannoni

> È uno scenario deliziosamente orrendo in cui il vento brucia la pelle, il sole fa ribollire il cielo e fenomeni anormali corrompono le leggi della natura

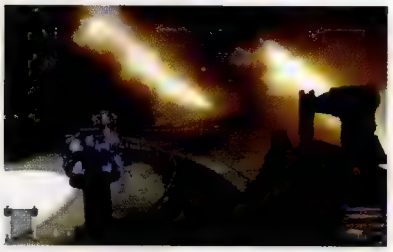
Se c'è una cosa della Zona che si sarebbe potuta prevedere da sempre, era che la disarmonia che la rende unica ed emozionante sarebbe stata anche motivo di sofferenza. *Stalker* è un gioco in cui lineare e non lineare, script e improvvisazione, fanno perpetuamente a pugni. Il fatto che i suoi personaggi siano definiti più dall'uniforme indossata che dalla personalità o dal volto non ha importanza: si potrebbe anche sostenere che ciò favorisca un certo senso di abietta stanchezza morale, di desolazione e dipendenza tribale. Ma si realizza presto che, al di là delle armi, degli strambi artefatti e del denaro da spendere sui soliti articoli. le ricompense sono poche.

La strada che porta a Chernobyl, che (sia ben chiaro) gioca un ruolo molto modesto nei finali multipli del gioco ed è inaccessibile fino a un certo punto, presenta al giocatore le due fazioni belligeranti Duty e Freedom. Esse sono politicamente più simili fra loro di quanto



Era da *Kingpin: Life of Crime* che un cast di personaggi non era così universalmente pessimista. Una nube di scetticismo aleggia anche sugli intenti degli scienziati, e la propria ricerca della verità è solitaria

Stalker è specializzato nel creare situazioni inquietanti e paurose. Il quadro che dipinge della "Zona dell'alienazione", con i cimiteri di auto e le città fantasmi, è realmente agghiacciante



L'esperienza nella Zona è definita da ciò che si ha e si indossa. Le armi si incepperanno se usate troppo a lungo o in cattive condizioni, e scegliere la tuta protettiva sbagliata si tradurrà nell'essere ridotti a una groviera oppure cotti al microonde

Tutti i diversi finali di *Stalker* ruotano attorno a un monolite di origine aliena in grado di esprimere i desideri. Le conclusioni "false" attendono chi abbandona l'avventura principale, che di suo si chiude in modo soddisfacente

potrebbero mai ammettere, sempre pronte a rinfacciarsi colpe. Per quanto entrambe offrano missioni che permettono di passare continuamente da un'alleanza all'altra, il coinvolgimento emotivo del giocatore non va mai oltre un certo limite.

Si può, ad esempio, annichilire quasi chiunque nell'immensa fazione dei Duty, riducendola ad alcuni residenti del bar e dell'arena di combattimento, ma ciò nonostante gli alleati di Freedom continueranno gaiamente a predicare contro la sua tirannia, somministrando i loro compiti predefiniti come se fossero un mazzo di carte da distribuire. Più tardi si farà ritorno sulla scena del massacro per scoprire che nuove truppe si aggirano tra i cadaveri. Il mondo elastico di *Stalker* sembra serbare memoria della materia (corpi, oggetti e valori), ma presta poca attenzione al resto.

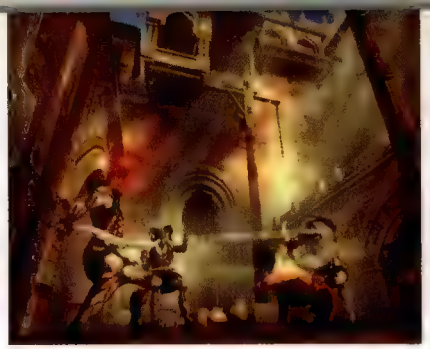
Peggio ancora: avendo gli sviluppatori inflitto alla Zona colpi durissimi (aree spezzettate anziché unite, sature di checkpoint, di ostacoli naturali e di mura invisibili), è impossibile continuare a giocare anche dopo aver concluso la storia. È infatti obbligatorio ricominciare tutto da capo senza ereditare nulla dalla partita precedente se non una innalzata consapevolezza del design eccentrico del gioco, sebbene ciò si riveli un incentivo sorprendentemente forte. E se ci si dovesse chiedere come possa esistere un gioco così ben riuscito anche a dispetto di tutto, evidentemente non è chiaro che il punto è sempre stato quello.

Si potrebbe definire *Stalker* idiosincratico e rendergli a malapena giustizia; allo stesso modo, si potrebbe giudicarlo come una checklist di criteri di una o due parole e mancare del tutto il punto della faccenda.

È una genuina aberrazione, un mutante post-catastrofico e organico che è ben conscio delle leggi del videogioco ma non disposto, e forse addirittura inabile, a rispettarle per lunghi periodi di tempo. Lo si può smontare o mettere in imbarazzo, esponendolo al pubblico ludibrio per essere l'Alpha rappezzata che è, ma tutto ritorna sotto l'implacabile visione che GSC ha offerto del mitologico deserto nucleare. Gli utenti PC dovrebbero di conseguenza considerare loro dovere, come gli Stalker stessi, avventurarsi al suo interno e rovistare alla ricerca di tutti i tesori possibili. **[8]**

Test di reazione

L'AI di *Stalker* è così umana quando la si pone dietro a un grilletto che si potrebbero trascurare le modalità multiplayer e comunque avere l'impressione di non averlo fatto. Solo online, però, si possono apprezzare l'ampio respiro delle ambizioni coltivate da GSC per questo titolo e la destrezza con cui le arene deathmatch sono state integrate nel single player o estratte da essa. Analogamente, le anomalie che emettono elettricità, esplodono o irradiano le vittime funzionano bene sia strategicamente che come pericoli casuali. Simile a *Counter-Strike* per i meccanismi di cash-for-kill e a *Soldier of Fortune* per il suo arsenale e i danni realistici, è una formula di deathmatch forte applicata ad ambienti enormemente complessi e ponderati. La lobby è pulita e ricca di opzioni, e la modalità Artifact Hunt è un tafferuglio godibile, oltre a essere praticamente una novità.



A differenza della versione PSP, qui non ci sono opzioni per il multiplayer, il che non è certo un vanto per il catalogo Wii

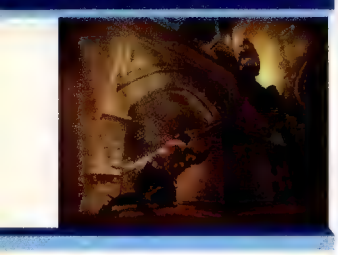
I combattimenti con la spada sembrano un po' goffi, se paragonati a quelli di *Twilight Princess*. Sebbene non eccezionale, l'uccisione istantanea fornisce quanto meno una rapida soluzione

I checkpoint sembrano troppo distanti fra loro: non di rado dovrete rigiocare porzioni consistenti di gioco a causa di un unico errore fatale. Gli scontri con i boss rappresentano un esempio particolarmente amaro di quanto appena detto

PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE
PRODOTTO: UBISOFT SVILUPPO: INTERNO

Caduta libera



Molti platform ricorrevano al grilletto per riportare l'inquadratura alle spalle del personaggio. Per *Rival Swords* non è così, ma molto spesso vi verrà naturale schiacciare il tasto Z del Nunchuck per cambiare visuale. Peccato che ciò abbia invece l'effetto di farvi mollare la presa da qualsiasi sporgenza alla quale siate appesi, spesso con conseguenze fatali. Questo per darvi un'idea del tipo di problemi che hanno dovuto affrontare i game designer Ubisoft nella gestione dei comandi su Wii. Resta il fatto che, pur capendo l'origine del problema, cadere per errore risulta pur sempre frustrante.

Grazie a una solida struttura, *Prince Of Persia: The Two Thrones* seppe consolidare i punti di forza della serie con eleganza. Il porting su Wii, intitolato *Rival Swords*, oltre a confermare il trend di conversioni da PS2 e PSP, mette però in luce aspetti preoccupanti.

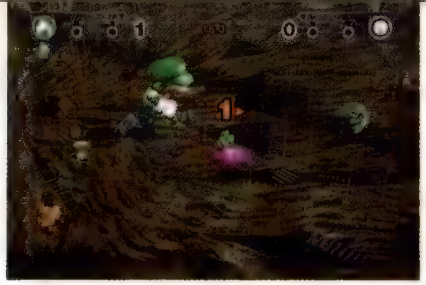
I problemi sono immediatamente "nelle mani" del giocatore. Dopo aver impiegato ben tre capitoli ad affinare un sistema di controllo ottimale per i pad tradizionali, gli sviluppatori si sono improvvisamente trovati a dover gestire le acrobazie e le corse sulle pareti del Principe con Wiimote e Nunchuck. Le prime ore sono dominate dall'irritazione: i controlli sembrano inutilmente complicati e lo strano mix fra gesti e comandi classici rende l'esperienza di gioco schizofrenica. È incredibile quanto tempo ci voglia per abituarsi.

Sebbene non ci si senta mai troppo a proprio agio, gradualmente ci si adatta, ma ciò non risolve i nuovi spiacevolissimi problemi di inquadrature. La telecamera si gestisce col D-pad e, orizzontalmente, anche ruotando il Remote stesso. Gli sviluppatori hanno di certo fatto il possibile, ma è evidente che la mancanza di un secondo stick analogico gridi vendetta: ecco perché i comandi sono così scarsamente intuitivi.

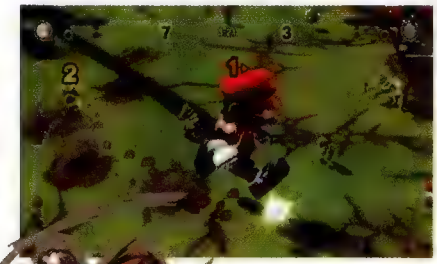
Anche i combattimenti hanno problemi immensi. Sebbene le uccisioni istantanee siano più viscerali grazie all'uso del controller del Wii, negli altri casi gli scontri tendono a risolversi in un gran caos, nel quale il giocatore si prodiga in una serie di movimenti convulsi e semicasuali. Nonostante la lunga lista di mosse a disposizione, infatti, spesso conviene agitarsi freneticamente nella speranza che ciò si traduca in un balletto mortale e non vi spedisca giù in un burrone.

Non che *Rival Sword* sia da buttare. Correre sui tetti di Babilonia e saltare da una colonna all'altra saprà comunque divertirvi, ma è evidente che i due anni trascorsi da *Two Thrones* non siano serviti a molto, né dal punto di vista grafico né da quello dei controlli. Non si può ignorare il fatto che spesso si muoia per un errore nei comandi, più che a causa dei nemici o delle trappole. Per una serie sviluppata con tanta cura e attenzione, la mancanza di controlli intuitivi resta un boccone duro da mandar giù. Il Wii è stato progettato da Nintendo per esprimersi con una sintassi nuova e del tutto diversa, fatta di colpi, oscillazioni e rotazioni: quando si cerca di farla agire da console troppo "normale", sembra davvero poco a suo agio. **[4]**

Correre lungo le pareti è rimasto divertente come sempre, e anche i controlli rispondono bene, in questo caso. Controlli a parte, comunque, il gioco è generalmente ben strutturato



Rispettando l'ormai usuale aumento della demenzialità nelle varianti sportive, le abilità dei capitani sono sempre più esagerate (Mario si trasforma in un folle Super Mario, Peach pietrifica i nemici con il flash della sua macchina fotografica, Kong li fa volare con un colpo in terra) ma tutte servono a spianare la strada al Mega Strike

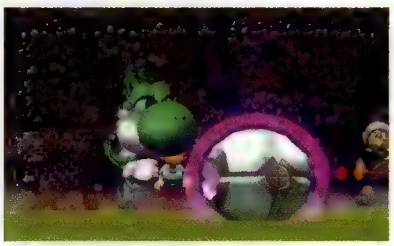


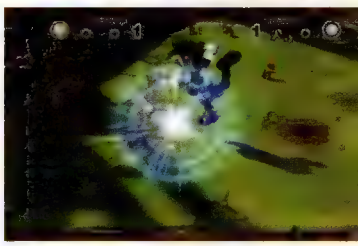
MARIO STRIKERS: CHARGED FOOTBALL

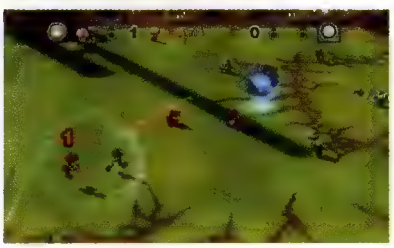
FORMATO: Wii USCITA: 25 MAGGIO
PRODOTTO: NINTENDO SVILUPPO: NEXT LEVEL GAMES

La nostra passione per il calcio ha certamente reso l'uscita di *Mario Strikers: Charged Football* più rilevante di quanto invece non possa essere. È poi raro vedere, da parte di Nintendo, un debutto europeo quando la versione NTSC non ha ancora una data certa. Inoltre, con *Pokémon Battle Revolution* non ancora uscito al di fuori del Giappone, questo bizzarro gioco di calcio 4 contro 4 sarà il primo titolo per Wii a sfruttare l'online in occidente. Nonostante tutte queste inaspettate attenzioni verso l'Europa, *Mario Strikers* (sviluppato in Canada da Next Level) mantiene la prepotente concezione americana dello sport: una sfida aggressiva e schiacciante, fatta di continui scontri ed esagerate mosse speciali; questa versione supera addirittura il limite con l'introduzione del Mega Strike. Tenendo premuto il tasto B per qualche secondo, i capitani della squadra (Mario, Luigi, Bowser e compagni) possono ora lanciare una potente raffica di palloni in un unico colpo aereo. Questo darà inizio ad una sorta di minigame di intermezzo: prima l'attaccante dovrà selezionare il numero di palloni da lanciare e la potenza di tiro, e subito dopo il portiere avversario avrà la possibilità di bloccare alcuni o tutti i palloni attraverso una sessione in prima persona e puntando il controller verso lo schermo per spostare le proprie mani. D'altro canto, paragonato all'imparabile Super Strike del capitolo originale per GameCube, il Mega Strike introduce un maggior rischio per l'attaccante e dà una possibilità di salvezza al difensore; può così regalare emozionanti recuperi all'ultimo minuto. Purtroppo però risulta essere troppo potente, e ha un effetto così rilevante sul punteggio che finisce per dominare completamente il gioco rompendo il suo frenetico ritmo. Ci sono poi molte altre utili e divertenti tattiche all'interno del gioco, ma il Mega Strike le rende praticamente superflue, portando tutta l'enfasi sul capitano di squadra. Questo non sarebbe un problema così grande se la selezione automatica del giocatore e le formazioni affidate all'IA non fossero così disastrosamente imprevedibili. È anche vero che *Mario Strikers* è molto più bilanciato in multiplayer, soprattutto grazie alla possibilità di avere due giocatori nella stessa squadra, sia online che offline. Quanto all'online, sono stati confermati l'uso del Codice Amico, la presenza di classifiche globali e il blocco regione nei match casuali; non ci si aspetta comunque un servizio troppo robusto.

I movimentati match da pochi minuti e il continuo e frenetico avanti-e-indietro rendono *Mario Strikers* un buon araldo per il gioco online su Wii, ma non si dimostra un titolo sportivo bilanciato e profondo, ancora privo di un buon controllo e di un equilibrio visto in titoli come *NBA Street*. È un buon investimento per gli appassionati del multiplayer, ma come debutto di Nintendo nel mondo dell'online, siamo distanti dagli fasti di *Mario Kart DS*. **[6]**





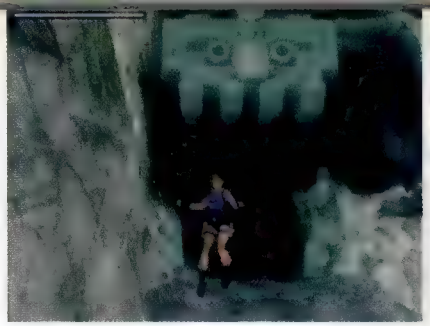


Proprio come effettuereste un tackle con l'uso del D-pad, potrete ora colpire gli avversari agitando il Wii-Remote (stando attenti a non colpire sul serio il giocatore seduto accanto a voi). Una buona idea ma, proprio come la parata interattiva, è un altro uso un po' forzato del sensore di movimento

Gli assistenti dei capitani (Toad, Shy Guy, Koopa e Boo, per citarne qualcuno) possiedono dei tiri elaborati e divertenti da abbinare al Mega Strike, così come le utili finte. Sono molto bilanciati, ma passano inevitabilmente in secondo piano

Io balio da solo

Nonostante sia meno attraente in single player, *Mario Strikers: Charged Football* offre due modalità interessanti: il torneo Road to the Striker Cup e una divertente ma povera collezione di match dedicati a ogni personaggio. Il primo consiste in una serie di tornei piuttosto vasti composti da match a eliminazione diretta, che procedono in modo abbastanza spedito, considerando i rapidi match. Il secondo offre invece una serie di obiettivi da completare (primo a segnare o vincere con una certa differenza reti, spesso partendo con un handicap) che servono anche da introduzione ai capitani, utile poiché non potrete cambiare le squadre durante il torneo. C'è anche una buona modalità di allenamento, ma avremmo preferito un versus con la possibilità di ingaggiare tornei multigiocatore.



Oltre a un certo appeal, *Anniversary* condivide con *Tomb Raider* anche alcuni limiti: il nuoto è lento e frustrante come nell'originale. Se non altro, gli effetti d'acqua sono migliorati

Nell'originale per PlayStation non era possibile riprodurre i movimenti della coda di cavallo di Lara in tempo reale. Grazie alle nuove tecnologie i suoi capelli adesso ondeggiano liberamente, un po' come accade per i seni in *Dead or Alive*

Torna la trama ricca di sequenze, naturalmente migliori poiché realizzate con il motore di gioco, che si arricchiscono di Quick Time Event nei quali premere il tasto visualizzato per interagire con il filmato

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

FORMATO: PC, Wii, PS2 (VERSIONE PROVATA)
USCITA: GIUGNO PRODOTTO: EIDOS
SVILUPPO: CRYSTAL DYNAMICS

Cantiere aperto

Come in *Legend*, la storica casa di Lara è accessibile sia per il tutorial sia come livello extra. Idea intelligente poi è quella di mostrare alcune aree comparse in Legend tuttora in fase di costruzione e impalcature e scatoloni rappresentano un ottimo terreno di prova nel quale affinare le proprie doti. Peccato che la sensazione di edificio in costruzione si ripeta anche nel gioco, con difetti e bug che rendono più frustrante la soluzione di puzzle di per sé già complessi, ad esempio quando Lara incontra degli ostacoli invisibili arrampicandosi sulle pareti.

Sono passati dieci anni e siamo tutti più vecchi e prudenti. Non Lara, però: lei, saggiamente, ha deciso di non invecchiare. Per questo la Eidos, prendendo nota delle critiche gravate sul franchise in questi ultimi anni, ha cercato di reintrodurre lo spirito dell'originale *Tomb Raider*, prima che venisse snaturato dalle sequenze in sella a una moto, che la trama lasciasse il posto a un numero crescente di armi e nemici, e che si allontanasse troppo dalle emozioni e dal divertimento che generavano le fasi di esplorazione pura.

Il produttore dunque ha scelto di rivisitare il primo capitolo utilizzando il motore di *Tomb Raider Legend*, rimodellando gli ambienti e aggiornando la grafica a uno stile paragonabile a quello di *Prince of Persia,* suo diretto avversario su PS2. Il risultato è lodevole persino per gli standard di ultima generazione e le ambientazioni, fatte di forme pesanti e cubiformi che nel 1996 ci apparivano così evocative, sono state trasformate per riprodurre la cupa magnificenza di antiche sale, vestigia di una civiltà sepolta che il giocatore potrà esplorare.

Resta pur sempre evidente che sotto al restyling grafico l'originale è rimasto in gran parte inalterato, e che conserva, sorprendentemente, il suo charme nonostante i dieci anni di crescenti aspettative a volte mancate. Per quanto riguarda la narrazione, diciamo che è raffinata e complessa come quella di *Gears of War,* tanto per intenderci.

La meccanica di gioco mette da parte la forte componente puzzle vista in *Legend,* pieno di enigmi basati sulla fisica, in favore di uno stile platform che richiama molto il feeling dei primi due capitoli. *Anniversary* quindi rilassa, invitandovi ad un approccio più riflessivo rispetto alla frenesia delle ultime produzioni Eidos. E' quasi bizzarro (ma di certo non in senso dispregiativo) poter osservare gli ambienti con calma, in solitudine e senza una minaccia continua, cosa davvero rara in tempi di produzioni dal grosso budget e dall'alto tasso adrenalinico.

Il repertorio di mosse di Lara è stato leggermente ampliato con alcune novità che verranno subito messe in pratica mediante sequenze calibrate appositamente per utilizzarle. Tra le varie aggiunte compare anche un arpione, ma il suo utilizzo, a differenza di altri oggetti, non è molto bello da vedere causa la sua integrazione innaturale con l'ambiente circostante. Questa non è la sola mosca nella minestra: l'IA, sebbene evocativa del passato, è troppo basilare e scontata, riducendo i nemici a poco più di semplici ostacoli mobili. Per sconfiggerli basterà posizionarvi su di una sporgenza e sparare per interi minuti, traendone ben poca soddisfazione. Si può comunque accettare anche questo come parte del progetto Eidos: la ricerca fedele dell'esperienza di gioco originale, una scelta rimarcata anche dal ritorno di Lara al suo primo costume e alle proporzioni che ne hanno fatto un'icona. È proprio qui però che le cose prendono la piega sbagliata: il team si è talmente concentrato nel ricreare la "vecchia" Lara Croft da non comprendere che azione e atmosfera rendevano *Tomb Raider* speciale, non di certo la sola cosmesi grafica.

Alla fine *Anniversary* non è di certo un capolavoro, ma fa tesoro degli errori commessi e delle critiche raccolte, proponendo molto di ciò che rese questa serie una pietra miliare. **[7]**

Per quanto l'abbigliamento e le proporzioni di Lara sono adesso più credibili rispetto a quelle viste in *Legend,* le splendide animazioni facciali rimangono quelle dell'ultimo capitolo.

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP: SBK-07

FORMATO: PS2 USCITA: MAGGIO
PRODOTTO: BLACK BEAN GAMES SVILUPPO: MILESTONE

SBK riesce a gestire un elevato numero di moto contemporaneamente senza che il motore grafico ne risenta.

La line-up dei titoli PS2 dedicati al mondo dei motori è sempre stata consistente, ma inspiegabile è la carenza di prodotti dedicati al motociclismo. La furba Namco di fatto ha così imposto il suo monopolio nel settore grazie a *Moto GP*, che vede però negli specchietti retrovisori un pericoloso rivale: *SBK-07* di Milestone. La leadership di Namco, comunque, sembra momentaneamente inattaccabile, e il perché di questa affermazione è da ricercare nell'altalenante qualità che il titolo Milestone propone: assolutamente perfetto sotto determinati aspetti, approssimativo e grossolano su altri. L'infinita lotta fra simulazione e arcade, che da sempre contraddistingue il genere, è stata vinta da una formula semplice quanto funzionale: sono presenti entrambi. Ed è proprio quando si spinge sull'aspetto più simulativi che *SBK* scarica pesanti dosi di adrenalina, costringendo a un impegno che va ben oltre quello richiesto dal classico titolo di corse, spingendo il pilota virtuale verso la ricerca delle traiettorie, il perfetto bilanciamento del corpo e la giusta dose nell'apertura del gas. Se analizziamo solo l'aspetto simulazione, *SBK-07* arriva quasi ai livelli di *Formula One Grand Prix* del mai troppo citato Geoff Crammond, logorando i nervi di chi, credendo di saper guidare una moto in pista, dovrà invece arrendersi all'esatto opposto. La risposta degli stick analogici a tanta simulazione è pronta e immediata, al punto che l'intelligente bilanciamento del peso del pilota funziona alla perfezione e influisce in maniera reale e credibile sull'andatura della moto, cosi come accade nella differenziazione fra il freno posteriore e anteriore. Ma se non si è pronti a un tale livello di realismo, *SBK-07* risulta solo un enorme e frustante simulatore di cadute (alcune realizzate peraltro in maniera discutibile), lungi dall'essere divertente.

Gradevole naturalmente la modalità Arcade che, priva di tecnicismi estremi, si lascia giocare liscia, quasi fino a risultare troppo semplice per i giocatori più smaliziati, anche se l'intelligenza artificiale settata al massimo è davvero competitiva. Le importantissime collisioni non sono sempre precise e reattive e se finalmente siamo lontani da impatti a 180Km/h senza conseguenze, dall'altra la moto non è sempre convincente, e le sue reazioni risultano a volte inspiegabili. La cosmesi grafica è un buon compromesso fra fluidità e numero di poligoni in pista, anche se l'impatto finale risulta un po' tenue. Splendidi da vedere sono invece i replay, che propongono i momenti più emozionanti della gara arricchiti da zoomate e cambi di visuale scelti ad hoc per esaltare anche il più freddo fra i piloti virtuali. L'inserimento della modalità sfida (molto simile a quella di *Moto GP*), inoltre, aumenta di sicuro la longevità, cosi come i vari extra da sbloccare, che comprendono splendide signorine delle scuderie e tracciati aggiuntivi. In definitiva, *SBK* non un buon titolo, ma non possiede quel magico "qualcosa in più" che spinge il giocatore a un'altra partita; il gioco resta così sottotono, senza decollare mai. La nota positiva è che rappresenta un prezioso e gradevole punto di partenza che fa ben sperare per i *Superbike World Championship* che verranno. **[6]**

Entrare in piega in modlità simulazione significa non sbagliare nulla. Se la velocità sarà troppo elevata vi ritroverete immediatamente sull'asfalto.

La visuale interna possiede un grande impatto visivo, soprattutto ad alte velocità.

Dalla pista alla sfascio

Il sistema di danni di *SBK* è sviluppato in maniera sufficiente ed esaustiva, pur non raggiungendo vette di realismo esasperato. Al solito, banali scivolate rischiano di compromettere l'intero andamento della gara, mentre urti impressionanti hanno conseguenze ben diverse dalla catastrofe che vi eravate immaginati. Bella comunque anche l'idea di inserire i danni al pilota, anche se poco sviluppata.

BOOM BOOM ROCKET

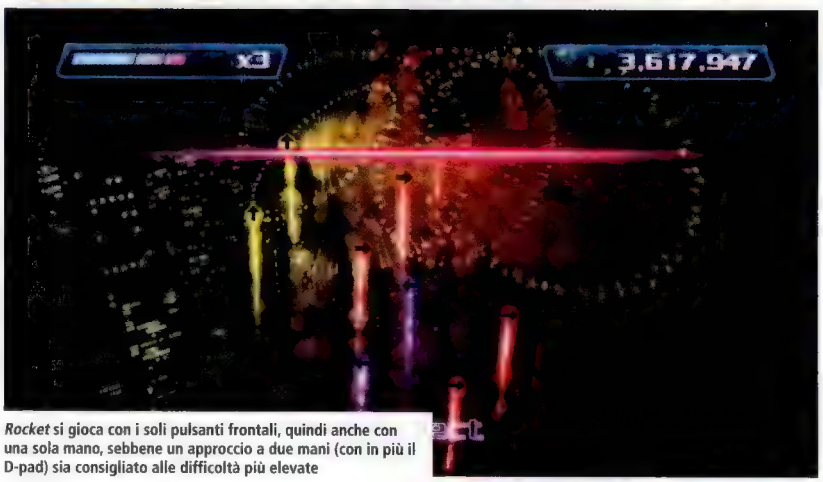
PUBBLICATO: 360 USCITO: DISPONIBILE PRODOTTO: DA POGO
SVILUPPO: BIZARRE CREATIONS

Vedere la musica

Chi cerca un'alternativa alla psichedelia musicale del Neon di Jeff Minter, sarà lieto di scoprire che *Boom Boom Rocket* include un eccellente visualiser. Le opzioni sono ridotte, ma considerata la semplicità di ciò con cui si ha a che fare (esplosioni rotanti di colori differenti), la sua risposta dinamica in tempo reale è superba, ed è ricca di colori senza risultare fastidiosa. Caratteristiche compensate purtroppo dall'assurda modalità Freestyle, che non solo non permette di utilizzare la propria musica, ma usa pure i pattern originali dei missili, dando solo la libertà di detonarli a piacere. Unendo il freestyle e il visualiser avremmo avuto ciò che davvero occorreva.

Ci fu grande eccitazione nei confronti di *Boom Boom Rocket*, prima della sua pubblicazione. In fondo, si trattava di un nuovo brand per Live Arcade, non della solita conversione da una serie con un pedigree vecchio di due decenni; inoltre era anche il secondo progetto di Bizarre Creations, incontrastata regina del Live Arcade grazie allo sfolgorante successo di *Geometry Wars: Retro Evolved*. Le aspettative volarono alle stelle e incominciammo a pensare che ci saremmo potuti trovare di fronte al vero primo gioco di seconda generazione per Live Arcade o, quantomeno, a un nuovo hit capace di competere con le vecchie glorie quali *Mutant Storm*, *Hexic* e *Marble Blast*. Il Live Arcade, sebbene in salute, sembrava sempre più identificarsi con un catalogo di retro-gaming, essendo troppo pochi i titoli originali.

Boom Boom Racket, poi, rappresenta un genere quasi assente all'interno dell'Arcade: quello dei giochi musicali. Quasi una sorta di variante di *DDR*, richiede solo di premere i pulsanti frontali del pad a tempo per far detonare una sequenza di razzi colorati quando questi raggiungono la linea in cima allo schermo. Il susseguirsi di esecuzioni corrette carica una barra bonus fino a un moltiplicatore 4x: a quel punto si sblocca un bonus temporaneo 16x che, come lo star power di *Guitar Hero*, deve essere utilizzato col giusto tempismo per massimizzarne gli effetti.

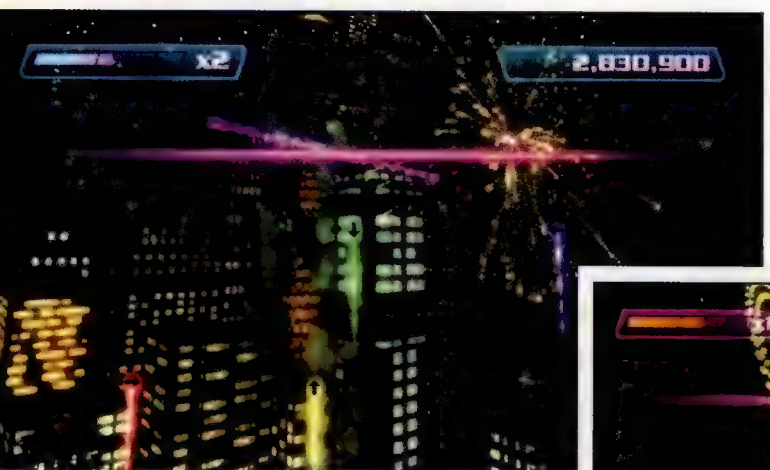


***Rocket* si gioca con i soli pulsanti frontali, quindi anche con una sola mano, sebbene un approccio a due mani (con in più il D-pad) sia consigliato alle difficoltà più elevate**

È un gioco semplicissimo, la cui unica difficoltà sta nel cambio di velocità dei razzi e nelle parabole ingannevoli delle loro traiettorie. Un espediente carino, ma che non supplisce alla mancanza di schemi davvero interessanti, né tantomeno alla pessima musica di Ian Livingstone. I remix presenti potrebbero anche accostarsi bene a questo tipo di gioco, ma non risultano abbastanza orecchiabili e, soprattutto, rovinano spesso il fascino delle melodie originali.

Di tutti i generi, quello musicale è l'unico da cui ci si aspetta quasi che si progetti da sé, ma un esempio concreto come questo dimostra che sono le sfumature, nel punteggio, negli schemi di gioco e nel design strutturale (qui tutti elementi prevedibili o, come nel caso della struttura, assenti) a creare un ottimo gioco. E poi la musica giusta, ovviamente. *Boom Boom Rocket* fa del suo meglio: i tre livelli di difficoltà sono ben calibrati, sono supportate le classifiche online dei punteggi e il pacchetto è completato da multiplayer anche in splitscreen, una modalità resistenza e un visualiser per quando si ascolta la propria musica. Ma *Boom Boom Rocket* batte solo il tempo, invece di dare il giusto ritmo: non basta per infiammare i cieli del Live Arcade. **[5]**

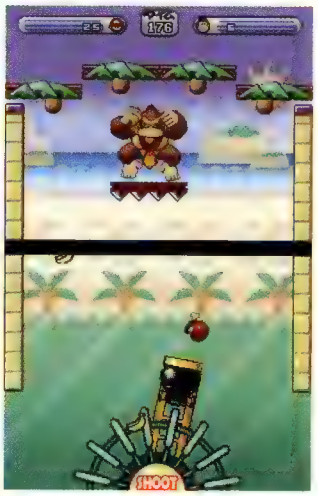
Ironicamente, *Geometry Wars* presentava esplosioni migliori. Questo in parte è dovuto al fatto che *Rocket* le riserva per il Bonus Run, che spande luci e colori per lo schermo



La modalità resistenza ripete continuamente una canzone, aumentandone solo la velocità. Ciò mostra come lo schema infinito di *Geometry Wars* non funzioni con i giochi musicali, perché distrugge la struttura stessa della canzone, prima motivazione del giocatore

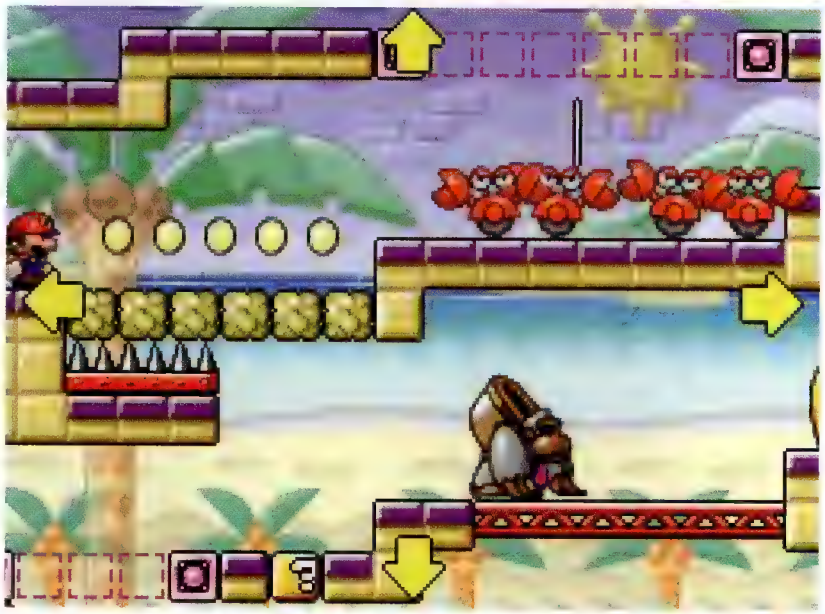
MARIO VS DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE
PRODOTTO: NINTENDO SVILUPPO: INTERNO

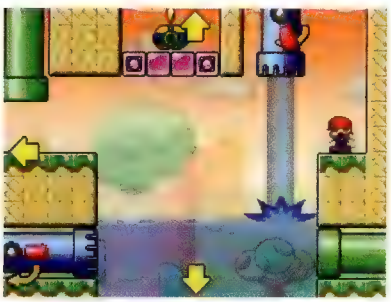


Il minigioco dove si sfida Kong (sopra), presente alla fine di ogni mondo, è l'unico aspetto di questa versione DS a sembrare un po' forzato. I livelli principali (sinistra) si differenziano dal GBA in aspetto e controlli

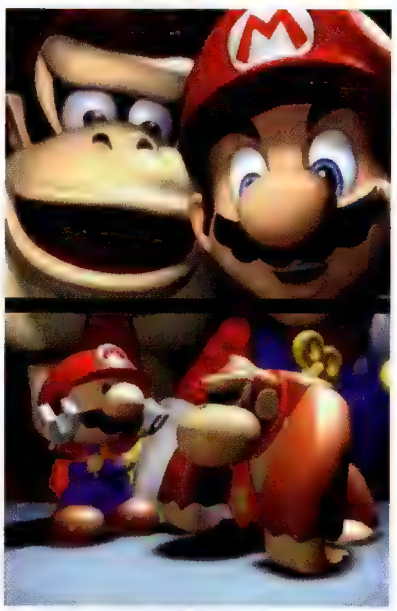
Rispetto all'originale capitolo per GBA questo seguito vi ricorderà certamente un altro *piccolo* brand e per una volta il nome in questione non è Mario, bensì Lemmings. Sebbene i due giochi condividano lo stesso obiettivo (guidare una truppa verso l'uscita) offrono un approccio decisamente diverso. Mentre nella versione per GBA avevate il controllo di Mario incaricato di portare via i suoi mini-sosia, in quella per DS faremo uso dello stilo per azionare direttamente i giocattoli. Un tratto da sinistra o da destra li attiverà facendoli camminare in quella direzione; un colpo verso l'alto li farà saltare mentre un tocco secco li fermerà sul posto. La vostra missione quindi sarà quella di spianare loro la strada tenendoli lontani dai nemici, superando le trappole, utilizzando gli ascensori e raccogliendo monete fino a raggiungere l'uscita. Ma una volta attivato un mini-Mario questo non si fermerà finché non lo bloccherete voi, marciando inesorabilmente verso la fine di un dirupo o direttamente all'interno delle trappole che lo porteranno alla morte. Così la sfida sarà quella di pianificare per bene la vostra strategia: giocare in modo sicuro sacrificando il punteggio e scortando a turno ogni Mini-Mario verso l'uscita, oppure affrontare gli intricati livelli con tutta la ciurma saltando da uno all'altro con precisione certosina per aumentare il punteggio? È questa scelta che regala al titolo il suo stampo tattico ma anche la possibilità di rivelarsi un'agonizzante frustrazione. Il rovescio di questa medaglia non è da trascurare considerando che una sola partita lo rende immediatamente contagioso, ma perdere il controllo di un mini-Mario può diventare davvero una tragedia. Vederlo scontrarsi con un altro fermato in precedenza potrebbe generare un'autentica reazione a catena facendovi saltare tutti i vostri piani e costringendovi a proteggerli dalla morte in maniera frenetica.



Progredendo i livelli diventano sempre più intricati e pieni di trappole aumentando naturalmente il rischio di errore. Ogni livello comunque possiede una strategia perfetta per essere portato a termine e l'obiettivo principale sarà quello di trovarla e attuarla. Ovviamente ci sono diversi modi per completare i livelli ma per superarli basterà portare a casa un solo Mario. Non importa se i restanti vengono schiacciati, disintegrati o annegati; i sopravvissuti saranno a disposizione per lo scontro con l'immancabile boss di fine livello. Questi ripetitivi e stancanti incontri in stile minigioco sono l'anello debole di un titolo altrimenti impeccabile, ottimamente concepito, presentato in modo splendido e che mostra perfettamente l'applicazione del touch screen DS nell'accostamento fra riflessi e ragionamento. **[7]**

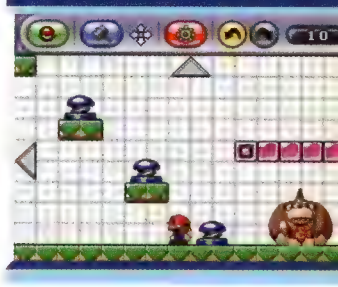


Controllare i livelli d'acqua richiede una mente lucida e qualche tentativo. Nonostante i tubi si comportino proprio come accade da sempre in Mario, può risultare frustrante entrare in un tubo la cui uscita è fuori dalla visuale, costringendovi così ad una forsennata ricerca del proprio personaggio scrollando freneticamente per lo schermo



Il video d'introduzione dona alla classica trama di Mario un piccolo stravolgimento. Al debutto della loro nuova linea di giocattoli, DK perde la testa per la brunetta che presenta l'inaugurazione, ma appena la miss mostra preferenze per Mario, lo scimmione finisce per rapirla... beh, cos'altro poteva fare?

Blocchi giocattolo



Non c'è nessun aspetto negativo in *La Marcia dei Mini-Mario*, partendo dalla praticità dei suoi menù fino ad arrivare alla "correttezza" dell'orologio presente in ogni livello. Di fatto il counter non inizia fino a quando non facciamo partire il primo Mini-Mario, permettendoci di esplorare visivamente il livello. Queste finezze sono da sempre nello stile Nintendo, ma un editor dei livelli di questo calibro (che permette anche la condivisione via wi-fi) è un bonus che non pensavamo minimamente di vedere. Invece c'è e possiede addirittura un tool di sviluppo rigido come non mai, tanto che ogni vostra creazione risulterà fragile ed inconsistente se paragonata ai livelli già presenti nel gioco.

SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

FORMATO: PS2 USCITA: MAGGIO
PRODOTTO: GHOSTLIGHT SVILUPPO: NAUTILUS

Dopo due titoli ambientati in un'Europa dark di inizio XX secolo, capaci di ottenere una buona critica dalla stampa specializzata ma scarso riscontro commerciale, gli sviluppatori della Nautilus erano alla disperata ricerca di un titolo che catturasse una larga utenza. Come ci anticipa il sottotitolo, il loro terzo (e probabilmente ultimo) lavoro abbandona il passato e va in cerca di novità, tagliando i ponti con i personaggi dei capitoli precedenti e abbandonando l'aspetto dark che lascia spazio ad uno stravagante humour.

La ricerca spasmodica di una struttura di gioco vincente si fa sentire molto all'interno del gioco, tanto che la presenza di elementi provenienti da altri RPG (ricopiati senza mezzi termini) è troppo marcata. Esempio lampante è proprio il personaggio principale, Johnny, un ragazzo di 16 anni tipicamente americano che condivide Con Tidus qualcosa di più di una casuale somiglianza. Anche il sistema di upgrade della abilità chiamato Stella Chart assomiglia troppo alla Sferografia di *Final Fantasy X* mentre le zone di attacco alte/medie/basse sono chiaramente prese in prestito da *Xenosaga II* (anche se implementate con risultati migliori).

Per questo, eccezion fatta per il Judgement Ring (sistema di battaglia basato sulla reazione, vera novità nel suo genere), c'è ben poco che faccia distinguere questo RPG di vecchi stampo (uscito in Giappone nel 2005) da titoli di ben altro calibro. Analizzati e tolti i difetti, *New World* riesce lo stesso a farsi apprezzare, grazie all'alternarsi di buoni ritmi: mai troppo difficile né enigmatico, facile da giocare e pieno di humour. Sebbene appaia chiaramente low-budget (gli ambienti sono piccoli e ripetitivi, la CG è usata con parsimonia, i mostri non sono il massimo della creatività e il gioco è sorprendentemente breve con una media di 25-30 ore), questo progetto è ricco di charme grazie a personaggi come un Mariachi sputa-fuoco, motociclisti bisex, UFO e un ninja di nome Frank. L'ambientazione realistica (per quanto alternativa) degli anni '20 rappresenta un cambiamento gradito rispetto ai soliti sci-fi e fantasy e, nonostante il suo disinvolto anacronismo, riesce a riprodurre le atmosfere di New York, i Caraibi, Roswell e il New Mexico.

La sua modestia nel proporsi è quasi patologica, ma lo humour e la brevità del gioco fanno sì che chiunque possa portarlo a termine. Potrebbero pensarla differentemente i fan degli RPG, viziati dagli autentici colossal Square-Enix: a confronto, *New World* sembra un film uscito in DVD senza passare per le sale. A volte però si può essere grati anche giochi di minor calibro: serve davvero un cuore di ghiaccio per non divertirsi vedendo un gatto gigante liberare Al Capone da Alcatraz utilizzando la tecnica del monaco ubriaco. **[6]**

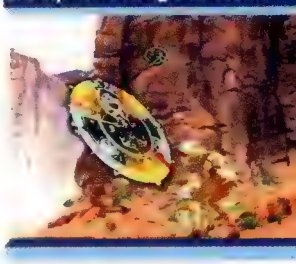
Perdere la testa è il problema più comune: dopo ciascuna battaglia, il livello di sanità mentale (SP) scende di un punto; se arriva a zero, il personaggio impazzisce e diventa incontrollabile

Come i suoi antenati, Johnny deve farsi aiutare dai nativi americani per sopravvivere. Shania è una principessa armata di tomahawk mentre il suo compagno, Natan, preferisce le pistole

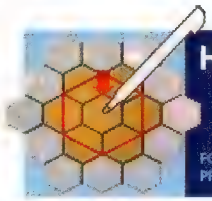
Il flessibile sistema di combo permette di creare e mettere in atto attacchi devastanti. È sicuramente efficace, ma la mole di opzioni per la personalizzazione di anelli, magie e capacità può stancare alla lunga

La meccanica di gioco assomiglia molto a *Covenant*: in battaglia, le mosse devono essere attivate fermando il puntatore che scorre lungo il Judgement Ring; più vicini sarete al rosso e più potente sarà l'attacco

Potenziamenti e aspiranti registi felini



Ogni personaggio di *New World* deve perseguire obiettivi specifici, allo scopo di accrescere le proprie abilità: l'eroe, Johnny, deve scattare una foto ai boss, lo sciamano Shania raccogliere statuette e il gangster Mao accumulare i Cat Coin (necessari per sovvenzionare i suoi film alla Purramaount Pictures). Ancor meglio è Natan, il nativo americano, che può potenziare la sua Gun-Fu intrappolando bestie mitologiche in apposite urne: quando individua il nascondiglio di una bestia (indicato da un'icona), piazza l'esca adatta per attirarlo fuori. Appena il mostro arriva (come il sasquatch che non è riprodotto qui sopra), deve sconfiggerlo e poi metterlo nell'urna. Solo così potrà condurlo al teepee dello spirito guida, Nvwoti, dove, in cambio, riceverà un potenziamento.



HONEYCOMB BEAT

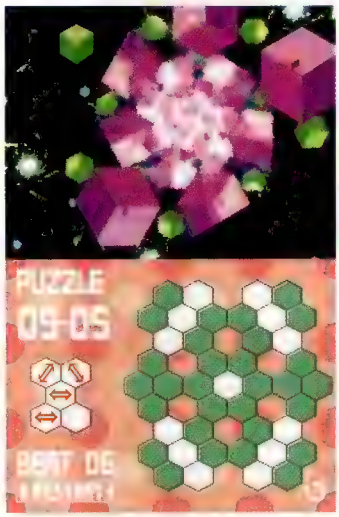
FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE (USA), TBA (UK)
PRODOTTO: KONAMI SVILUPPO: HUDSON

Per ogni possessore di DS arriva il momento in cui la propria console cambia per sempre. Per alcuni questo momento è giunto con *One Line Puzzle*, per molti è stato *Brain Training* mentre per altri ancora la volta buona potrebbe essere questa. Il titolo Hudson fa parte di quella categoria di giochi che aiuta a scoprire il sapore della parte superiore dello stilo, che porterete alla bocca più volte mentre cercate mentalmente la mossa più giusta.

Honeycomb Beat ripropone il puzzle game vecchia scuola: basta un tocco per girare e cambiare colore all'esagono e al cerchio di mattonelle che lo circonda, con lo scopo di farle diventare tutte dello stesso colore. Il meccanismo diabolico risiede nel modo in cui i cerchi si interfacciano: capita fin troppo spesso di inseguire una sequenza di mattonelle lungo tutta la schermata, per scoprire che è tutto sbagliato.

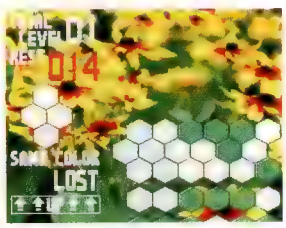
Il gioco include la modalità Puzzle (una serie di indovinelli ciascuno con un numero limitato di mosse) e la modalità Survival, nella quale è necessario svuotare una striscia alla volta lo schermo che va riempiendosi. Occhio al Puzzle: per quanto abbia dei punti in comune con altri giochi del genere, il vostro istinto "quadrimensionale" conta ben poco in questo mondo a sei facce. Alla stessa maniera però, passando troppo tempo con il Puzzle, finirete con un bel mal di testa, oltre ad un notevole sapore di stilo masticato in bocca.

I puzzle più difficili sono addirittura maligni: impossibili a un primo sguardo, a un secondo e talvolta persino al decimo, necessitano uno sforzo mentale impressionante o un'estenuante sequela di tentativi per essere portati a termine. La frustrazione aumenta poi con l'introduzione di mattonelle speciali che cambiano automaticamente colore dopo un certo numero di tocchi o con i modificatori che, con una reazione a catena, fanno girare le mattonelle lungo un'asse orizzontale invece che in cerchio. Tuttavia una volta presa la mano con i percorsi logici che *Honeycomb Beat* cerca di insegnarvi, avanzare di una o due linee nel Survival diventa un obiettivo abbastanza raggiungibile.

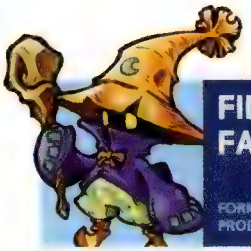


Le dozzine di puzzle preconfezionati sono già abbastanza complesse, ma l'aggiunta di mattonelle modificanti che cambiano il verso in cui girano le altre tessere, può farvi totalizzare punteggi alti o procurarvi un enorme mal di testa

Purtroppo però lo sforzo della Hudson di ravvivare un gioco dall'aspetto di per sé sterile è andato a vuoto: il visualizzatore in alto è semplicemente orrendo e le modifiche alla sfondo e al colore delle mattonelle, per quanto carini, non aggiungono granché alla cosmesi grafica. *Honeycomb Beat* rimane una proposta soddisfacente ma insapore, proprio come il pennino del DS.. **[5]**



Lungi dall'avere un bel look, la bruttezza risulta almeno varia grazie ai diversi colori delle mattonelle e dei menu. Parlando di punteggi, i primi tentativi paragoneranno il vostro cervello a quello di una mosca, un raffronto crudele se confrontato con il più simpatico Dottor Kawashima



FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES

FORMATO: DS USCITA: MAGGIO
PRODOTTO: SQUARE ENIX SVILUPPO: HAND

Gli sviluppatori della Hand tendono al melodramma, preferendo allo humour un approccio sottotono. Manca totalmente la scintilla umoristica tipica di Nintendo

I mini giochi sono basilari e scialbi. I peggiori, come Pot Luck, si affidano al caso e alla fortuna e sfortunatamente lo fanno anche i migliori. Sono divertenti se si gioca in quattro, ma cosa non lo è così?

I Chocobo sono sempre stati inutili: uccelli incapaci di volare, devono essere nutriti allo scopo di fungere da mezzo di trasporto in un mondo comunque pieno di velivoli. Anche i giochi con protagonisti i Chocobo tendono a essere inutili: delle forzature per introdurre nuove razze, al solo scopo di aumentare gli introiti della Square nei periodi di magra.

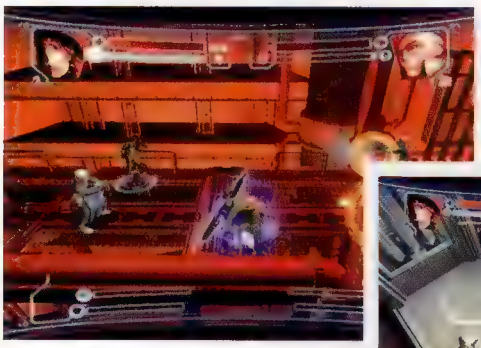
Chocobo Tales prova a compiere però compiere uno sforzo maggiore. Il look, un mix fra gli allegri poligoni di *Final Fantasy III* e i disegni a pastello dei libri pop-up, intriga immediatamente così come la colonna sonora, un insieme di tonalità tratte da serie famose, arrangiate e sintetizzate. L'atmosfera di gioco risveglia il bambino che è in noi, almeno fino all'inizio dei mini giochi, la parte meno forte del gioco. Questi, dai nomi ispirati a celebri favole (The Boy Who Cried Leviathan, Mini Red Riding Hood), propongono gli stessi vacui obiettivi che si possono trovare nelle raccolte di "giochini" a basso costo per DS. Fin troppo spesso, sembrano una storpiatura di titoli di successo: Titan and the Beanstalk sembra *Kirby: L'Oscuro disegno* senza la velocità, la precisione e il divertimento; Three Little Pigs è *Pac-Man* senza labirinto, divertente almeno quanto la premessa di un libro di scuola. Peccato perché il minigioco Card Battle è semplice e divertente, grazie alla vincente meccanica di gioco che permette di utilizzare le carte raccolte lungo la mappa per inviare in battaglia dei mostri simili ai Pokémon. Sfortunatamente però ci si giocherà poco e solo dopo una tediosa maratona di mini giochi.

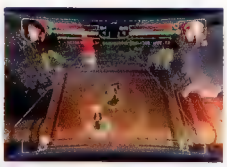
La storia fa un uso maldestro dello humour, ma risulta alla fine carina e poco pretenziosa mentre il multiplayer, davvero divertente in modalità Card Battle, basta da sé a rendere giocabili alcuni dei minigame.

Solitamente, le raccolte di mini giochi hanno buone potenzialità: capolavori quali *WarioWare* e *Rhythm Tengoku* hanno introdotto nuove meccaniche di gioco, lanciati sul mercato come piccoli razzi spaziali attenti a cosa funziona e ai pezzi che poi ricadono sulla Terra, con il risultato che ogni tentativo ha rappresentato il raggiungimento di territori inesplorati. I mini giochi di *Chocobo Tales*, invece, non hanno nulla di tutto ciò; si accontentano di starsene lì, passivi, tenendo per sé le proprie potenzialità, e tutto finisce col risultare inconsistente. **[4]**

THE RED STAR

FORMATO: PS2 USCITA: DISPONIBILE
PRODOTTO: TAKE TWO SVILUPPO: ACCLAIM/XS GAMES



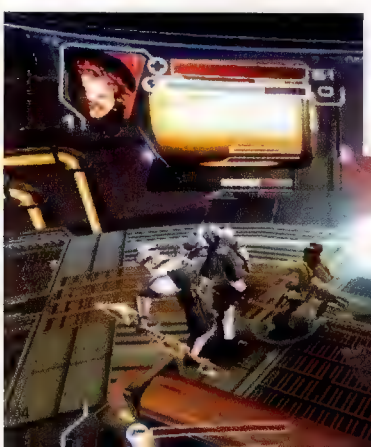


I personaggi selezionabili sono tre, di cui uno da sbloccare. L'agile Makita e il calvo energumeno Kyuzo potrebbero sembrare archetipi sconsiderati, ma ciascuno ha i suoi vantaggi

The Red Star è tanto vecchia scuola quanto vecchio, la fenice più adatta a rinascere dalle ceneri di Acclaim. Tre anni dopo e immodificato in termini di contenuti, questo action a scorrimento a base di crossover fumettistici inizia a mostrare una parte di quell'età nella qualità elementare della costruzione degli ambienti in primo piano, attraverso stage che passano dallo scorrimento laterale alla visuale top-down a seconda di come la telecamera si piazza. Ma gli immensi macchinari che spesso formano gli sfondi e la radiosità delle scelte cromatiche possono comunque catturare lo sguardo mentre gli occhi dovrebbero essere intenti a seguire la soddisfacente alternanza di manovre belliche corpo a corpo e con armi da fuoco.

Non è una lusinga da poco dire che, a volte, il gioco sembra quasi realizzato da Treasure quando si pensa a quanto alcuni dei migliori scontri con i boss riescano a creare una miscela vincente di panico e concentrazione. Durante gli sprazzi più squallidi, con alcune formazioni nemiche ripetute fino alla nausea, può invece sembrare quasi di avere a che fare con i combattimenti a suon di pugni e proiettili di un *Baldur's Gate* per console, meno le caratteristiche e l'intrico della parte RPG.

Meno in generale, un'apertura piena di promesse porta a una stasi negli stage centrali, delegando ai livelli finali l'emendamento della stanca per fornire una sequela di scontri ipnotici e memorabili che fanno uso delle macchine da guerra più aggressive del gioco. Ed è in quei mediocri momenti di mezzo che qualcosa diventa chiaro: tutti i periodi di calma piatta possono alleviarsi sentendosi allo stesso tempo strizzati e compiaciuti con un secondo giocatore al proprio fianco, e che avere dei livelli completamente privi di checkpoint che quindi obbligano a ricominciare da capo in caso di morte provoca rancori di proporzioni ragguardevoli. *The Red Star* è in realtà un nano se affiancato ad alcuni dei titoli action più acuti e disinvolti atterrati su PS2 in tempi recenti, ma è comunque capace di risplendere di luce propria. **[6]**



Mettere a segno attacchi ravvicinati sui nemici riempie la barra del Protocol, un attacco speciale che diventa fondamentale se eseguito in una mischia. La sua efficacia e la quota di riempimento possono essere potenziate con i crediti ottenuti alla fine degli stage, così come la forza delle armi e la velocità di raffreddamento delle pistole

THEME PARK DS

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE
PRODOTTO: EA SVILUPPO: INTERNO

Le dimensioni degli schermi del DS possono far sembrare fin troppo saturo il livello di dettaglio, mentre l'umore dei visitatori può essere difficile da stim

Theme Park DS sarà il primo e l'ultimo titolo ad essere pubblicato dal problematico studio giapponese di EA, ma chi sperava in qualche indizio sul potenziale non sfruttato della casa di sviluppo troverà molto poco in questa release. Questa è una conversione praticamente diretta del gioco originale Bullfrog in cui la gran parte della cura e della freschezza è stata spesa per garantire un passaggio rapido e indolore tra le due piattaforme piuttosto che per aggiornare radicalmente questo classico alla nuova generazione.

Ciò significa che nell'offerta c'è poco che possa offendere il fan della serie. L'interfaccia lievemente modificata è particolarmente riuscita, e ignora quasi tutti i pulsanti del DS optando direttamente per l'input via stilo: la transizione da mouse a pennino dimostra una volta di più che il DS è la macchina ideale per le conversioni dei classici PC. I due schermi danno respiro alle numerose statistiche del gioco, e sia il movimento che la selezione degli oggetti sono intuitivi ed efficienti. L'incanto si spezza solo nelle rare occasioni in cui lo sviluppatore ha ceduto alla frequente esigenza di far qualcosa in più con le caratteristiche del DS: alcune opzioni vanno cerchiate invece che toccate per essere selezionate, una modifica che si percepisce come superflua e anche vagamente irritante.

L'aggiunta più consistente al gioco riguarda l'inclusione di consulenti disegnati in stile cartoon che guidano il giocatore lungo ogni livello. È un tocco simpatico, nonostante una certa mancanza di carattere, che serve a mettere in chiaro alcuni degli elementi più pesanti del gioco originale. Tuttavia, così come l'aggiunta di nuove attrazioni basate sugli stereotipi nazionali dei vari livelli seminati per il globo, serve anche a evidenziare quanto del gioco in sé sia rimasto inalterato.

Il business della costruzione del proprio parco è per la gran parte lo stesso di sempre, con lo charme pastelloso della grafica a nascondere un simulatore complesso e ferocemente esigente. *Theme Park* non ha perso nulla del suo spirito pungente: è una gustosa traslazione di un classico immortale, ma resta troppo cauto per soddisfare chi è alla ricerca di innovazione **[6]**

Le cutscene delle giostre in azione sono sparite, ma al loro posto c'è un set di opzioni Wi-Fi. Parlando di personaggi di supporto, chi sperava in un Molyneux stile anime sulla falsariga del Will Wright super deformed di *Sim City* DS rimarrà deluso

www.nseries.com/n95

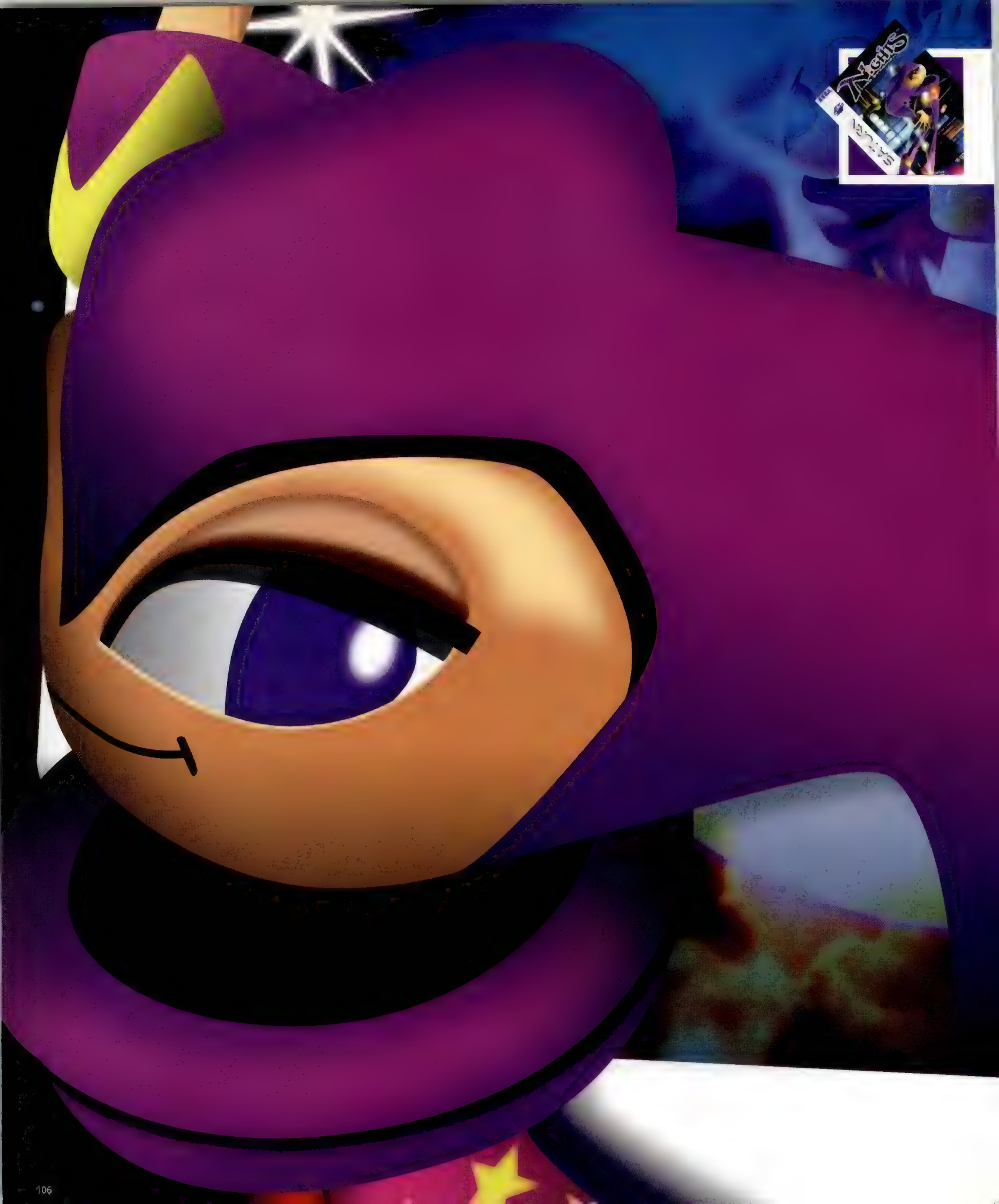
Nokia N95.
Il computer multimediale.

È un PC. È una voce. È una fotocamera. È il pubblico. È un media player.
È un libro. È un GPS. È un mercato. È un lettore MP3. È un occhio. È un telefono.
Non è una cosa sola, sono tante.

NOKIA
Nseries

ZEISS
Carl Zeiss Optics

Copyright© 2007 Nokia. Nokia e Nokia Connecting People sono marchi registrati di Nokia Corporation.


Nas
Illmatic

TIME EXTEND

NIGHTS INTO DREAMS

FORMATO **SATURN**
PRODOTTO: **SEGA**
SVILUPPO **INTERNO (SONIC TEAM)**
ORIGINE **GIAPPONE**
ANNO DI USCITA: **1996**

Questa amata mascotte di una console defunta coniugava il mondo dei sogni all'espressione genuina di un'idea

Che sia per aprire un menu o equipaggiare un oggetto, per guardarsi attorno o semplicemente per cambiare la direzione verso cui guarda il proprio personaggio, la maggior parte dei videogiochi richiederà al giocatore, presto o tardi, di smettere di muoversi. E nonostante la possibilità di fermarsi e ricominciare possa essere vista come un segno delle libertà che il videogioco concede ai suoi giocatori, è anche vero che spesso questo attimo di pausa viene associato maggiormente a una situazione di pericolo di quanto non lo sia un movimento continuo. Per quanto *Sonic The Hedgehog* abbia fatto della velocità la sua firma, si trattava comunque di un platform: il terreno sopraelevato intralciava il cammino e le trappole obbligavano ad anteporre un po' di attenzione alla corsa. Le molle lanciavano Sonic in aria, permettendogli di librarsi per qualche secondo, ma il ritorno a terra era inevitabile. Di fatto, lo spirito che contraddistingue i giochi di Sonic ha bruciato più intensamente sul Saturn che su Mega Drive. Su questa console, Sonic Team ha sublimato il principio della velocità pura, realizzando quanto di più simile a un titolo-mascotte il Saturn abbia mai avuto: *Nights Into Dreams*. Una volta sparato verso il cielo, Nights continuava a volare. Il lancio fu un successo. *Nights* sembrava anomalo, in un periodo storico nel quale vecchi concept venivano applicati alle illimitate promesse che gli spazi tridimensionali parevano offrire. Era inoltre libero dai limiti di quel codice prestabilito che aveva incatenato Sonic sin dal momento della sua nascita.

I percorsi di volo bidimensionali in luogo della libertà totale furono forse

SONG OF THE GAMIPIAN

Viva come tutto ciò che è nello stesso mondo, la colonna Sonora di *Nights* poggia parzialmente su input immessi dal giocatore. Risultato dei primi esperimenti di ambienti ludici dinamici, le musiche che si rincorrono negli stage sono influenzate dall'umore di alcune creature, conosciute come Pian, che li popolano. Gestito da una forma primitiva del sistema A-Life reperibile nei due *Sonic Adventure*, l'umore dei Pian rende la musica più frenetica e in crescendo quando sono felici e al sicuro, e l'opposto quando si trovano in pericolo.

percepiti all'inverso quando il gioco fu pubblicato, nonostante riuscissero in effetti a offrire un tipo di movimento meravigliosamente espressivo. Mentre è in volo, il personaggio ha a propria disposizione l'intero spazio tridimensionale per mettere in atto le sue manovre acrobatiche. Accelerare e volteggiare, in ogni percorso, è un esercizio di fluidità e di moto ininterrotto, piuttosto che una camminata a singhiozzo. I sette stage sono ciclici, sempre che si sia abbastanza abili da trovare il tempo per un altro giro. Inizio e fine diventano una sola cosa, in un elegante rafforzamento dell'ebbrezza di volare sempre avanti. I controlli agili e l'animazione reattiva giocavano un ruolo fondamentale nel produrre questo effetto; di fatto il gioco era accompagnato da un controller analogico che in un certo senso anticipava il pad del Dreamcast.

L'eliminazione della sterile precisione della croce digitale risulta indispensabile all'esperienza e permette di provare la semplice emozione che viene dall'azzeccare una mossa particolarmente ornata senza adoperare il pensiero cosciente, come se si scrivesse il proprio nome con un bengala nella notte di San Silvestro. I già logori concetti di vite e barra di salute sono assenti in *Nights*. Al posto della classica minaccia mortale c'è un solo, grande nemico: il tempo. Impattare con un nemico riduce i secondi a disposizione, ma *Nights* è tutto fuorché una corsa. Trattarlo come tale significherebbe non afferrare il punto, poiché correre significa sempre accorciare un'esperienza. La sfida di *Nights* non risiede nel correre più veloci delle lancette dell'orologio, ma nello sfidarlo, nello spremere ogni singolo secondo di volo che si riesce a rubare.

Dopo aver iniziato ogni livello a piedi, trovare Nights permetteva di spiccare il volo in uno scenario onirico quasi 3D fatto di avvitamenti, tripli salti e sprint attraverso gli anelli. I power up erano presenti ma, accanto alla meccanica principale del gioco, apparivano quasi superflui.

passo alla memoria visiva, giocare a Nights diventa molto simile all'apprendere istintivamente l'uso di uno strumento musicale, e che *Nights* generi un simile impulso indica il successo dei creatori Yuji Naka, Naoto Oshima e Takashi Iizuka, la cui intenzione era quella di esprimere il senso del volo all'interno dei sogni.

Uno dei Nightmare, boss che richiedono l'uso del pensiero laterale più che colpire un punto debole. Questa è Puffy, una sferica coniglietta che Nights deve sbattere contro i muri prima di catturarla in una trappola per topi.

Nonostante ottenere il punteggio più alto sia l'obiettivo ultimo, la gioia di giocare e quella di totalizzare un high score si equivalgono

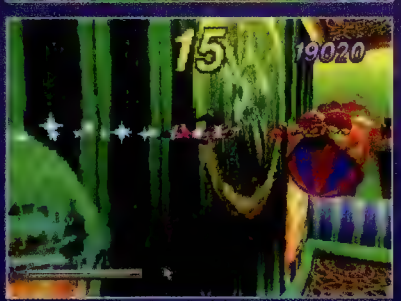
Perché in *Nights* è il tempo di gioco la propria ricompensa, e nonostante ottenere il punteggio più alto sia l'obiettivo ultimo, la gioia di giocare e quella di totalizzare un high score si equivalgono. I tracciati sono costellati di sentieri formati da oggetti che implorano di essere raccolti in sequenza per elargire bonus. Per chi desiderasse trovare tutti i percorsi ottimali, alcuni stage si collegano in un flusso continuo. Lo stesso Nights e il suo piccolo compagno di turno intrecciano le braccia, volteggiano e poi s'involano, armonizzando i loro movimenti, verso una nuova strada. Man mano che la cognizione cede il

Esso riesce a catturare le sensazioni provate in quei sogni gioiosi che sono comuni a tutti gli esseri umani: tanto l'esaltazione quanto la paura di perdere tutto.

Nights si svolge nel mondo onirico di due bambini, Claris e Elliot. Tutto è surreale: cieli da cui spuntano tetti, alberi sospesi in aria e un terreno dolcemente deformato. In una storia che li vede confrontare la loro paura di esibirsi in pubblico (Claris vorrebbe diventare una cantante ed Elliot un giocatore di basket), i due dovranno affrontare tre stage in solitario e uno finale insieme. L'evolversi dall'iniziale

esitazione alla padronanza ultima e inconscia di tutti i controlli si riflette anche nelle battute finali, che hanno luogo su un disco piatto, situato nel mezzo del nulla, che ospita una versione miniaturizzata della città natale dei protagonisti. Sembra non esserci un posto dove andare: per poter volare, nei precedenti livelli i ragazzini dovevano ritrovare a piedi Nights, il simil-giullare col quale si sarebbero fusi, ma ora Nights è irreperibile, e il giocatore si rende conto di dover compiere un balzo di fede, lanciando i bambini nel vuoto. Così i due cadono, scomparendo alla vista per un attimo prima di innalzarsi verso il cielo mentre, in un momento trionfale, esplode il tema musicale del gioco. Nonostante *Nights* sia colpevole tanto quanto altri titoli coevi di avvicinarsi alla narrazione tramite il pionierismo delle animazioni pre-renderizzate su CD-ROM, questo particolare momento segna un punto importante della sinergia tra gameplay e storia. È forse giusto che un titolo rifiutatosi di imitare non sia stato imitato. Forse *Nights* è così unico nel suo genere che un qualunque tentativo si sarebbe rivelato un plagio spudorato.

Ciononostante, per la raccolta *Sega's EyeToy Superstars* è stato creato un minigioco che richiede di planare alzando e abbassando le braccia per cabrare e scendere in picchiata e inclinandole per curvare. È interessante notare, grazie all'annuncio del seguito ufficiale per Wii, quanto strettamente *Nights* sia legato al suo sistema di controllo. Fino all'arrivo del Wii, nessun sistema di controllo offriva forse ai suoi creatori uno spunto di crescita rispetto all'episodio originale. *Nights*, del resto, spicca proprio per la sua unicità, perché è un gioco del quale non esiste un rivale diretto. Per quanto il peso delle aspettative possa essere soffocante, ciò significa anche che il seguito non dovrà far altro che svilupparsi rispetto a se stesso: gli basterà concentrarsi su quell'idea di moto perpetuo perché si possa sperare di tornare a volare.



Il Saturn era una piattaforma tagliata più per un eccellente 2D che per qualsiasi 3D, ma Nights faceva ampio uso degli effetti di scrolling e della distanza dell'orizzonte a disposizione per creare un'illusione di profondità irresistibilmente suggestiva.

SINDROME DA GIUBBOTTO ROSSO

Come regalo per il Natale 1996, su alcune riviste *Nights* fu distribuito sotto forma di una robusta demo chiamata *Christmas Nights*. Essa conteneva lo stage Spring Valley del gioco completo, vi aggiungeva un nuovo percorso e lo spolverava di neve e di una quantità di materiali sbloccabili, alcuni dei quali dipendevano dall'orologio interno del Saturn. Inclusa nel prezzo una modalità Link Attack in cui era possibile, in teoria, mantenere un collegamento nello stage Frozen Bell all'infinito, o almeno fino alla caduta dei pollici. Si trattava forse del più genuino paradiso per il perfezionista ossessivo che il gioco potesse offrire.

GHOSTBUS

GHOSTBUSTERS

IF THERE'S SOMETHIN

TERS

G STRANGE

THE MAKING OF...
GHOSTBUSTERS

Sarebbe potuto essere un normalissimo sparatutto. Oppure un platform. Scopriamo come mai questo tie-in è diventato un simulatore di affari...

FORMATO: **COMMODORE 64** PRODOTTO: **ACTIVISION** SVILUPPO: **IN-HOUSE** ORIGINE **US** DATA DI USCITA: **1984**

A metà gennaio, dieci minuti di filmato su YouTube hanno messo in agitazione mezzo mondo. La clip in questione sembrava suggerire che fosse in sviluppo per Xbox 360 un nuovo *Ghostbusters*. Il risultato? In poche ore, tutti ne stavano parlando. Non appena cominciarono a emergere i primi dettagli reali, si delineò una strana situazione. ZootFly, un piccolo team di sviluppo sloveno, confessò tre importanti verità: abbiamo prodotto noi il filmato; è stato tratto da un prototipo di gioco sul quale stiamo lavorando; non deteniamo la licenza di Ghostbusters. Sebbene la posizione fosse assai precaria, ZootFly dimostrò di aver capito perfettamente una cosa: che nel mondo dei videogiochi la licenza giusta non perde la sua attrattiva nel tempo.

In questo caso, poi, la licenza giusta ha connotati assai rari, perché è stata sfruttata troppo poco piuttosto che troppo. Nonostante Ghostbusters contenga abbastanza scene di corse e combattimenti da soddisfare qualsiasi tipo di gioco, i titoli basati sul film e il suo sequel si contano sulle dita di una mano. Non è strano?

La ragione è in realtà molto semplice. Il primo gioco basato su Ghostbusters era dannatamente bello. Non che Activision abbia seguito strade prevedibili.... anzi! Nonostante si potessero piazzare trappole, sparare con i fucili protonici, guidare la leggendaria Ecto 1 e battersi con il temibile Marshmallow Man, il nucleo del gameplay era una simulazione economica con pesante enfasi sulla parte strategica. Invece di dare al giocatore il controllo di uno degli Acchiappafantasmi del film, il gioco lo faceva essere un Ghostbuster molto più direttamente: metti su la tua impresa, acquista materiali e attrezzature e manda squadre in giro per la città a catturare fantasmi e fare soldi.

Fortunatamente, tutte le componenti del gioco, dalle sezioni di guida alla gestione delle risorse fino alla cattura dei fantasmi, si armonizzavano molto bene, con l'elemento economico di fondo a fare da collante garantendo longevità al gioco. Ghostbusters di Activision è un gioco ben rifinito, dal ritmo perfetto e che mostra di essere stato sviluppato in maniera attenta e scrupolosa. Non certo la norma, in fatto di giochi tratti da film.

"Un gioco tipico per C64 richiedeva circa nove mesi per essere sviluppato," dichiara un divertito David Crane, il game designer. "Ghostbusters richiese sei settimane!" Crane è stato uno degli sviluppatori più prolifici degli albori dell'industria dei

videogiochi. Con all'attivo titoli quali *Little Computer People* e *Pitfall*, divenne presto la star di Activision, un vero e proprio "sforna successi" intelligente e creativo, capace di ottenere grandi riscontri commerciali anche dalle idee più eccentriche e rivoluzionarie. "Avevo appena ultimato *Pitfall II* quando decidemmo che l'installato del Commodore 64 era abbastanza ampio da rappresentare un buon terreno per i giochi di uno sviluppatore third party come noi," racconta Crane. "Tom Lopez di Activision venne da me con l'idea di fare un gioco basato sul film Ghostbusters. Tom aveva sentito parlare del progetto e, immaginandone il successo, aveva negoziato con gli studi cinematografici l'utilizzo della licenza. È una cosa comune per le compagnie di videogiochi visionare soggetti e sceneggiature di film in produzione per valutare l'idea di trarne dei giochi. In questo caso, Tom era convinto che si sarebbe trattato di qualcosa di grosso, ma volle comunque venirne a parlare prima con il team di sviluppo per raccogliere qualche parere." Col film non ancora girato, Crane doveva pensare a un concept di gioco basandosi solo sulla sceneggiatura originale di Ramis e Aykroyd. "Iniziammo a lavorare sul gioco prima dell'uscita del film. Riuscimmo a vedere il film prima di completare il gioco e questo ci permise di dargli qualche ritocco, ma il grosso del lavoro era fatto."

Proprio i tempi stretti legati all'imminente uscita del film nelle sale costrinsero David Crane a lavorare così rapidamente. "Un tie-in deve per forza uscire finché il film è ancora caldo," spiega Crane. "E noi siamo partiti molto tardi, con *Ghostbusters*. Il film stava per uscire e c'era il rischio che, se non fosse stato un successo enorme, sarebbe potuto entrare e uscire dai cinema nel giro di poche settimane. Nel progettare il gioco, ci serviva quindi un'ottima idea sviluppabile in tempo record."

"Se vuoi fare un gioco su licenza, la strategia migliore è progettare un gioco originale in grado di stare in piedi anche senza la licenza."

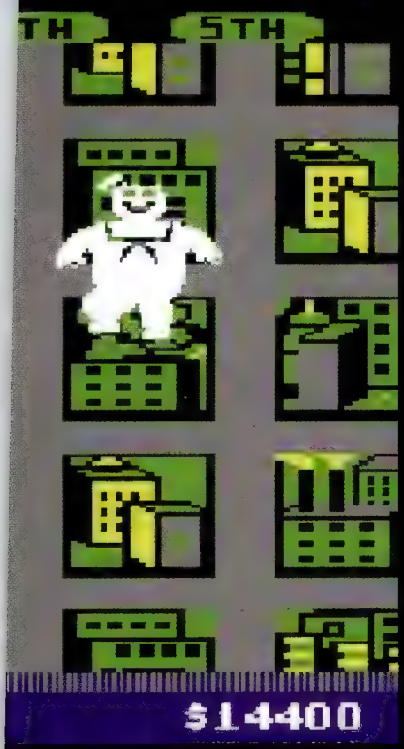
La personalizzazione di automobili ed equipaggiamento diede al gioco una longevità straordinaria. Sebbene la macchina sportiva sia la più veloce, come sentirsi a posto senza la Ecto 1?

Due fattori resero l'impresa possibile. Per prima cosa l'evoluzione del processo di sviluppo dei videogiochi nel 1984, dovuto a società come Activision che cominciavano a prendere sul serio il lavoro di game design. "All'inizio il designer faceva tutto: concept, disegni, programmazione ed effetti sonori. Ma all'epoca di Ghostbusters, esistevano già team di sviluppo più estesi. La parte artistica del gioco fu realizzata da Hilary Mills, gli effetti sonori e la musica da Russell Lieblich e la sequenza introduttiva dal team di Activision della Costa Est di Garry Kitchen, Dan Kitchen e Alex DeMeo. *Ghostbusters* è stato davvero un lavoro di squadra."

Ma un team non era abbastanza. Serviva subito un'idea vincente. Fortunatamente, in quel periodo Crane stava lavorando a un gioco chiamato *Car Wars*. Proprio da lì sarebbe saltato fuori lo spunto per *Ghostbusters*. "In *Car Wars* potevi personalizzare la macchina con armi da usare guidando per la città. Suona familiare?" ride Crane. "Non c'era speranza di iniziare e finire un gioco da zero senza appoggiarsi a un progetto già in corso, quindi decisi di legare la licenza di *Ghostbusters* al concept delle sezioni di guida sviluppato per *Car Wars*. Chiaramente adattai le armi al mondo degli Acchiappafantasmi. Ok, nel film i Ghostbusters non corrono per la città risucchiando fantasmi, ma... perché non farlo?"

Con la base di Car Wars, anche gli altri pezzi cominciarono a andare al loro posto. Da una schermata della mappa, il giocatore poteva spedire i Ghostbusters nelle varie aree di New York a prendere lavori, catturando fantasmi lungo la via in auto e, una volta a destinazione, a piedi. Era nato un simulatore economico sui generis.

Per il poco tempo che avevamo, si trattava comunque di un progetto ambizioso. "Mentre lavoravamo al gioco, diventava sempre più evidente che il film sarebbe stato un successone, quindi tutti noi lavorammo sodo per dare il massimo," spiega



Gli attacchi dell Marshmallow Man inducevano spesso il panico, distruggendo le città e intaccando le finanze del giocatore. Piazzare la trappola al momento giusto era fondamentale

DESIGNED BY DAVID CRANE

Crane. Ma la tecnologia imponeva enormi limiti. "All'epoca dei primi sistemi di gioco, metà del tempo di programmazione veniva speso per far sì che il sistema riuscisse a far girare il gioco. Stavamo ancora sviluppando i tool per il C64 e creando algoritmi di compressione ad hoc per infilare più cose possibili nel gioco." Furono proprio questi limiti a dare a Crane l'unico vero rimpianto riguardo al gioco. "In generale fui molto soddisfatto, ma devo ammettere che speravo di riuscire a inserire una sequenza finale migliore. Alla fine incroci i flussi e chiudi il portale dimensionale: è l'obiettivo di tutto il gioco. È un po' triste vedere solo l'animazione di una porta che si chiude..."

A parte questo piccolo disappunto, il gioco fu ultimato con successo per l'uscita del film e rappresentò un extra perfetto per il mondo di Ghostbusters, senza limitarsi a ripercorrere la trama della pellicola. E, nonostante le sue caratteristiche ambiziose e il suo fondere generi diversi avrebbero potuto confondere il pubblico, *Ghostbusters* fu il gioco del quale Activision realizzò più porting. "Scherzavamo sul fatto che, prima che fosse passato il momento d'oro, avremmo fatto una versione di *Ghostbusters* anche per gli orologi digitali," ricorda Crane. Al tempo era già passato a mansioni più elevate e non era più disponibile per i vari adattamenti, il che spiega la loro natura un po' raffazzonata. La base era sempre quella, ma con vari elementi che andavano e venivano: nella versione per Sega Master System fu aggiunta una sezione di combattimento a piedi nell'appartamento di Dana Barrett ma a scapito di molte belle animazioni originali; la versione NES presentava invece un livello finale totalmente nuovo, ma la grafica era così primitiva da rendere difficile persino capire cosa stesse succedendo sullo schermo.

Secondo Crane, alla base del successo sta la comprensione dei limiti intrinseci dei giochi e delle differenze tra giochi e film. "Il gioco non è comico, è un'avventura in due parti. Con la sequenza del titolo, la musica, la pallina che rimbalza e la voce che dice 'Ghostbusters!' riuscimmo a catturare molto del divertimento del film, ma non vedo come avremmo potuto riprendere anche il resto della sua comicità." Crane puntò invece a utilizzare i punti di forza dei videogiochi. "Se vuoi fare un gioco su licenza, devi stare attento. La strategia migliore è progettare un gioco originale in grado di stare in piedi anche senza la licenza. La nostra teoria era che un gioco su licenza dovesse essere prima un gran gioco, poi un gioco su licenza. Il successo di *Ghostbusters* ci confermò che quella era la strada giusta."

MI HA SMERDATO!

Ghostbusters **rimane, insieme a** ***Impossible Mission*****, uno dei primi giochi ad avere famosissime frasi campionate. Oltre al grido: "He slimed me" (nel film italiano tradotto con: "Mi ha smerdato"), il gioco cominciava con una voce che scandiva il titolo e scoppiava a ridere minacciosamente. "La sequenza del titolo con la musica, il testo tipo karaoke e la pallina che ci rimbalza sopra mi venne in mente così com'è, come una visione," dice Crane. "Ma mentre programmavo il gioco non avevo tempo per implementarla. Fortunatamente, i ragazzi della nostra sede sulla East Coast pensarono fosse una figata e se ne occuparono loro. Alla fine unimmo il tutto: se non fosse stato bene insieme, avremmo eliminato l'intera sequenza di apertura."**

Studio profile

Il team di sviluppo del mese

NOME: Artematica Entertainment

ANNO DI FONDAZIONE: 1996

NUMERO DI DIPENDENTI: 20

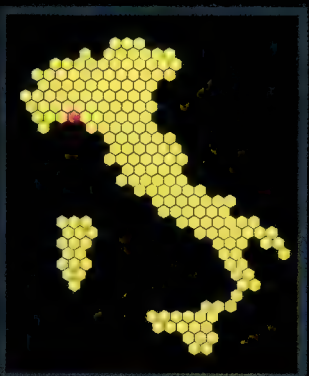
FIGURE CHIAVE: Riccardo Cangini (managing director), Massimiliano Calamai (direttore produzione), Natale Fietta (leader coder), Daniele Montella (art director), Sergio Rocco (designer)

SITO: www.artematica.com

SOFTOGRAFIA SCELTA
Druuna, Martin Mystère, Diabolik, Julia: Innocent Eyes

Gli uffici di Artematica sono molto suggestivi. Classico palazzetto antico ligure, con soffitti affrescati e bella vista. Un luogo ideale per concentrarsi.

ARTEMATICA ENTERTAINMENT



LOCALITÀ:
Chiavari (Genova)

PROGETTI IN CORSO
Il team sta ultimando *Diabolik: Original Sin* ed è all'opera su *RIS* (Halifax), *Julia: Innocent Eyes* (Leader) e un progetto non ancora annunciato su Nintendo DS.

DESCRIZIONE STUDIO

"Artematica Entertainment venne fondata a Chiavari nel 1996 da Riccardo Cangini, dopo aver maturato esperienza in Simulmondo, dove sviluppa assieme a Bruscella *I Play 3D Soccer*, primo videogioco 3D in tempo reale. La software house ligure, nei primi anni, si dedica a produzioni trasversali per clienti rinomati come RAI e Mediaset e, al contempo, lavora per organizzare staff e tecnologie atte a misurarsi nel settore ludico. Nel 2001 esordisce col suo primo videogioco, producendo *Druuna: Morbus Gravis*, avventura che Microids pubblica in tutto il mondo. Il titolo ottiene il riconoscimento di Miglior opera multimediale presso la fiera Lucca Comics; *Druuna* è anche il primo gioco a essere certificato in THX.

Artematica allarga quindi la propria line-up realizzando una serie di titoli per bambini e il primo titolo sportivo *I Play 3D Billiards*. Prosegue anche la produzione di avventure grafiche basate su noti personaggi dei fumetti e, nel 2004, *Martin Mystere Operazione Dorian Gray* viene pubblicato in Italia e all'estero, vendendo oltre 150.000 copie. Nel 2006, *Ducati World Championship* viene pubblicato in 22 paesi da Ubisoft, un altro importante passo che sancisce un ulteriore livello di visibilità e credibilità. Il 2007 vede l'uscita di *Jonathan Danter: Belief & Betrayal*, mentre fervono i lavori su *Diabolik: Original Sin*. Quest'anno sarà caratterizzato anche da una politica di sviluppo multipiattaforma."

Academy profile

Corsi su videogiochi e dintorni

NOME ISTITUZIONE: Istituto Europeo di Design

NUMERO DI STUDENTI: 750

SITO: www.ied.it

CONTATTI: 0657117651 - 0670234325 - 0670703693

FIGURE CHIAVE

Riccardo Cangini (coordinatore del master e amministratore unico di Artematica), Massimiliano Calmai (direttore di produzione di Artematica), Alessio Fallabrino (animatore e modellatore 3D di Artematica), Carlo Monzeni (programmatore di Artematica), Carlo Foreste (presidente di Jinglebell), Raimondo di Persio (direttore artistico di Infobyte), Fabrizio Caguano (animatore e modellatore 3D freelance).

Durante la scorsa edizione del master, gli studenti hanno avuto modo di sviluppare una demo giocabile. Si trattava di un'avventura d'azione con protagonista un fantasma.

Istituto Europeo di Design

LOCALITÀ:

Roma

PARTNER

Mediabank
Artematica
AESVI - Associazione Editori Software Videoludici Italiani
Atari
Black Bean
Digital Bros
Electronic Arts Italia
Microsoft E&D Division
Nintendo
Ubisoft
Vivendi
Raylight
Twelve Interactive
Virtual Identity
Wayward XS

TESTIMONIAL – RICCARDO CANGINI E MAURIZIO MELANDRI

"Ho avuto il piacere di partecipare al Master in Videogame Design dello IED di Roma in qualità di docente fin dal primo anno e sono rimasto piacevolmente colpito dall'impegno profuso, sia da parte del corpo docenti sia dagli studenti. Il progetto dello IED è ambizioso e mira a divenire il riferimento italiano per quanto concerne il design di videogiochi. Considerati i risultati ottenuti dallo IED nelle altre aree didattiche, sono fiducioso, poiché sembrano esserci tutti gli elementi per raggiungere gli obiettivi: un gruppo di docenti motivato, partner qualificati, un istituto serio e con una precisa visione per il futuro. Credo sia giusto lasciare adesso la parola a Maurizio Melandri, appena arrivato in Artematica dopo aver seguito proprio il Master Videogame Design." (Riccardo Cangini)

"Il master ha rappresentato per me un'occasione per comprendere da vicino cosa si cela dietro lo sviluppo di un videogioco. Oltre allo studio e all'analisi di teoria e casi reali, è stato fondamentale il fatto che abbiamo lavorato, per buona parte del master, alla realizzazione di una demo giocabile. Partendo da un concept fornitoci, abbiamo dovuto sviluppare il design, modellare personaggi e ambienti e definire le meccaniche di gioco, seguendo direttamente il progetto in ogni suo aspetto. Ovviamente, tutto questo è avvenuto con la supervisione di Carlo Fabricatore, al tempo coordinatore del master, e di tutti gli altri docenti. Al di là dei software e delle tecnologie messe in campo, abbiamo imparato a lavorare in modo organizzato, serio e preciso, un fattore essenziale per ottenere risultati."

Appunti di Game Design

Conoscere i videogiochi per giocare meglio

Prima regola: sopravvivere alla situazione

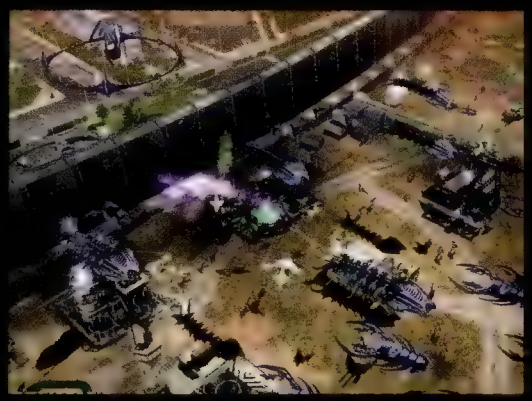
a cura di
Francesco Alinovi

Ama definirsi un concept designer, qualsiasi cosa questo significhi. Si occupa di sviluppo editoriale ed è docente di Game Design presso la NABA di Milano. Collabora con le più prestigiose riviste di videogiochi, come quella che stringete fra le mani, e ha scritto libri sull'argomento che lui stesso non si permetterebbe mai di raccomandare.

Sgombriamo il campo da ogni dubbio: avrei tanto voluto fare il game designer, ma non ci sono riuscito, un po' perché non ho avuto il coraggio di lasciare l'Italia, e un po' perché ho trovato subito altro da fare a tempo pieno. E questo è più o meno l'iter seguito dalla maggior parte degli aspiranti al ruolo che hanno avuto i natali nella penisola baciata dal sole. Diciamocelo onestamente: il mercato italiano è ai margini della scena internazionale, per tutta una serie di motivi. Innanzitutto perché il giro d'affari non è paragonabile a quello di nazioni come Giappone, USA o Regno Unito, rendendo di fatto poco invitante l'insediamento dei colossi esteri e, allo stesso tempo, penalizzando l'emergere di team di sviluppo autoctoni, che prima di rivolgersi al mondo intero dovrebbero almeno avere la possibilità di farsi le ossa in casa. In secondo luogo, non esistono percorsi formativi adeguati e, per il discorso di cui sopra, le opportunità per imparare il mestiere sono affidate unicamente alla buona volontà del candidato. Per questo, chi è riuscito a compiere il passo l'ha fatto da solo e poi è emigrato all'estero. Ma non vogliamo assolutamente scoraggiare il lettore, anzi. Per quanto possa sembrare inappropriato inaugurare una rubrica con l'amarezza, lo si fa solo per stoico ottimismo: se peggio di così non può andare, allora vale la pena rimboccarsi le maniche e allacciare bene le scarpe, da qualche parte si dovrà pure arrivare, o no?!

Per quanto mi riguarda, mi sono preparato al ruolo per lunghissimo tempo, e ancora non smetto di studiare e documentarmi. Perché, al di là della professione, avere la possibilità di sondare e analizzare le fondamenta di un linguaggio così complesso e costantemente in evoluzione come quello dei videogiochi permette di individuare soluzioni peculiari che possono essere poi adattate a progetti di design in altri settori. E anche se non dovesse aiutarvi a trovare il lavoro dei vostri sogni, riuscire a decifrare la natura intrinseca del mezzo vi permetterà comunque di diventare sicuramente dei giocatori migliori. I manuali di istruzioni, infatti, non spiegano tutte le regole di un gioco e le guide passo per passo dicono solo cosa compiere e non perché. Per imparare a decodificare correttamente un gioco nella sua interezza, occorre entrare nella testa di chi ha concepito l'ossatura del progetto. Quindi, se è vero che arrivati alla fine di questa lettura non riceverete un diploma, magari avrete capito meglio come funziona il gioco a cui avete dedicato così tanto tempo e forse riuscirete anche a perdonare quel fastidioso bug che vi ha costretto a ricominciare più volte la partita dal principio... Lo scopo di questi appunti, raccolti in anni e anni di intensissime sessioni di prova (che ancora non ho finito di giustificare alle persone che mi vivono accanto), è proprio quello di cercare di individuare le basi su cui si fonda un buon concept di game design. Tutti siamo in grado di distinguere un gioco bello da uno brutto, ma non sempre sapremmo spiegare il perché. Ecco, questo è l'obiettivo che si prefigge di raggiungere questa rubrica: capire perché ci piace così tanto passare il tempo con il controller in mano e in particolare con alcuni giochi.

Il primo passo da compiere è quello di individuare l'oggetto di indagine. Può sembrare un'operazione triviale ma, in effetti, non esiste una definizione univoca: chiunque si sia avvicinato allo studio dei videogiochi ha provato a inquadrarli a proprio modo, dando poi vita a una particolare scuola di pensiero. I videogiochi rappresentano infatti un settore così eterogeneo dell'intrattenimento che riuscire a organizzare una tassonomia sintetica e al tempo stesso esauriente è una contraddizione in termini. Nella dizione anglosassone, per esempio, si tende a tenere distinti "videogame" e "computer game" e, per quanto in italiano si preferisca risparmiare, facendo ricorso al solo "videogioco" (esteso per metonimia dal solo software al sistema hardware e software insieme), il termine ha un uso così generico da prestarsi a interpretazioni fin troppo



devianti: giusto per dirne una, pensiamo agli infamanti videopoker che vivacizzano le pagine di cronaca nera... Tuttavia, scomponendo la parola, riusciamo a individuare le due anime che caratterizzano il mezzo, ovvero quella tecnologica (la parte hardware), rappresentata dal prefisso **video** e quella legata alla componente emotiva e di intrattenimento (relativa all'esecuzione del software), ovvero il suffisso **gioco**. Da

"Chi sa fare fa, chi non sa fare insegna"

Friederich Wilhelm Nietzsche (1844-1900)

una parte la macchina e dall'altra l'uomo.

Per questa volta, ci accontenteremo di esaminare grossolanamente la "macchina". Per poter essere fruito, un videogioco ha bisogno infatti di una tecnologia di supporto, che comprende almeno quattro componenti: un impianto audio/video per consentire la rappresentazione, un sistema di controllo per garantire l'interazione, un processore interno per elaborare i dati e un dispositivo per immagazzinarli (in alcuni casi questi due componenti possono essere integrati). Mentre il cuore computazionale rimane per lo più nascosto all'utente, la zona comandi, insieme allo schermo, costituisce la sede dell'interfaccia, cioè il punto di dialogo tra la macchina e l'uomo. In base alla disposizione di tali apparati, siamo in grado di distinguere quattro diverse configurazioni, contraddistinte da una determinata ubicazione e da precise regole di accesso.

Nel caso dei *coin-op(erated)* (che devono il nome alla necessità di inserire un gettone, "coin", per poter essere giocati) l'ubicazione è di natura pubblica: in genere la sala giochi. Una caratteristica è data dalla forma peculiare dei vari cabinati, studiata apposta per combinarsi efficacemente con l'impianto audiovisivo, in modo da offrire un elevato coinvolgimento sensoriale, il cui fine è ovviamente quello di indurre gli avventori a pagare, spesso d'impulso, la cifra necessaria per una o più partite. La logica che sottende le manifestazioni ludiche della sala giochi è di tipo cronologico/finanziario, improntata com'è a una strategia comunicativa che impone una temporalità di fruizione monodirezionale, incalzante e fortemente coercitiva, evidenziata dalla stessa modalità d'impiego: solitamente in piedi, circondati da altri giocatori in attesa del proprio turno. Dopo i giochi "infiniti" degli albori (*Space Invaders, Pac-Man*), nella seconda metà degli anni '80, i produttori di coin-op, pur offrendo cabinati dalla tecnologia più avanzata, hanno cominciato a inserire schermate e filmati di congratulazioni, attivati in seguito al superamento di un determinato numero di livelli proprio per interrompere definitivamente l'interazione e consentire a un nuovo utente di prendere il posto di quello precedente... o allo stesso di sganciare altre monete per migliorare la propria prestazione.

La *console* porta l'intrattenimento videoludico della sala giochi tra le pareti domestiche, in quello che, di solito, viene considerato il centro nevralgico dell'abitazione, il salotto o il soggiorno. Si accede alla console come al videoregistratore, collegandola al televisore, scegliendo il titolo che si vuole giocare e sedendo in poltrona con il joypad/telecomando in mano. La distanza dallo schermo televisivo (nell'ordine del metro e oltre), aggiunta alla minore risoluzione delle immagini rispetto a quella che si può ottenere su un monitor, spinge alla realizzazione di giochi caratterizzati dalla velocità d'azione, capaci di coinvolgere tramite il movimento piuttosto che la ricerca del particolare. Non è un caso che i titoli più venduti per questo formato siano generalmente la riproduzione di sport come il calcio o la Formula 1, oppure abbiano per protagonisti personaggi fortemente caratterizzati come quel simpatico nasone di Mario. Queste considerazioni continuano a essere valide anche con l'arrivo dell'alta definizione, dato proprio il metodo di fruizione della console, che vede l'utente fuso con il divano o la poltrona grazie al controller senza fili. Il Wii di Nintendo rappresenta un caso a parte, così come le periferiche per interagire con i giochi musicali, ma non vale la pena oggi di complicarsi la vita...

In genere isolato dalle frenesie della vita familiare, il *computer* si distingue nettamente dalla console per quanto concerne l'impiego ludico: mentre lo stesso computer che viene utilizzato per i videogiochi può rivelarsi anche uno strumento di lavoro, l'uso di televisore e console viene relegato unicamente alla sfera del tempo libero. Una seconda differenza riguarda l'accessibilità ai mezzi: l'utente del computer è solitamente più consapevole dell'aspetto tecnologico rispetto all'utente console, questo perché l'impiego del computer richiede competenze specifiche che devono essere apprese e costantemente aggiornate. In terzo luogo, la maggiore definizione dell'immagine del monitor offre la possibilità di soffermarsi sui particolari, che possono essere apprezzati anche nella loro staticità. Aggiungiamo che dispositivi di controllo come mouse e tastiera necessitano di una base d'appoggio e tutto ciò si rivelerà particolarmente indicato per l'offerta di titoli di maggiore spessore, caratterizzati dal taglio riflessivo e dall'interazione più rarefatta, come giochi di ruolo, giochi di strategia in tempo reale e avventure grafiche (che richiedono di osservare attentamente lo schermo per trovare indizi nascosti nello scenario di gioco).

Per ultimo arriva l'handheld, letteralmente "tenuto in mano". Si tratta di una vera e propria console palmare: lo schermo è incorporato nella stessa struttura portatile che contempla il sistema di controllo, l'alloggiamento per le batterie ed eventualmente il vano per sostituire i supporti software. Gli handheld hanno da sempre costituito un mercato a parte, più vicino a quello dei giocattoli che a quello dell'informatica; sono per lo più destinati a utenti occasionali e rappresentano un diversivo nei momenti di pausa o di attesa (per esempio, all'interno di una coda o durante un viaggio di trasferimento). L'utilizzo frammentato e generalmente di breve durata influisce direttamente sulla struttura di gioco, che deve essere necessariamente semplificata. Tradurre su console portatili i blockbuster dell'intrattenimento domestico non dunque è garanzia di successo, come ben sa Nintendo e come Sony sembra ancora dover scoprire.

Bene, arrivati a questo punto non ci resta che lasciarvi con un mese per decidere il supporto su cui sviluppare la vostra idea. Andate e moltiplicatevi, ma non sperate di fare affari cercando di piazzare la vostra PSP su ebay...

Una carriera nei videogiochi

A parte il fatto che, nel momento in cui giocare diventa un mestiere, all'improvviso si trasforma in un'attività molto meno divertente, se proprio non riuscite a rinunciare all'idea di trasformare in lavoro il vostro hobby preferito, vi consigliamo di cominciare dalla lettura dello spassoso Pagati Per Giocare, di Hodgson, Straton e Rush: un trattato semiserio (perché, quando si parla di gioco, bisogna saperla prendere con lo spirito giusto) sulle professioni videoludiche e su come preparare il proprio curriculum in vista del grande passo. Una nota in più per i lettori italiani è quella di avere sempre pronte le valigie e il passaporto, perché difficilmente troverete l'ufficio sotto casa.

DI JEFF MINTER

YAK'S PROGRESS Note dal laboratorio dei videogiochi

LA GIRAFFA SI AVVICINA, SEMPRE DI PIÙ

Ieri ho finito *Space Giraffe*. O meglio, ho finito tutto il gameplay di *Space Giraffe*. Un centinaio di livelli più i quadri bonus, tutti inseriti e funzionanti. In realtà, comunque, abbiamo ancora davanti a noi qualche settimana di lavoro da svolgere su tutte quelle cose secondarie che servono a far passare al prodotto i requisiti di certificazione e a portarlo alla pubblicazione, quindi ci vorranno almeno altre sei settimane o due mesi dal momento in cui scrivo prima che il gioco sia effettivamente disponibile per il download da XBLA. A dire il vero è praticamente tutto fatto: le leaderboard funzionano, la pausa richiama il suo bel menu e tutte le funzioni si comportano come dovrebbero, si può uscire e tornare al Live Arcade correttamente, e tutto il resto. Chiunque desse un'occhiata al gioco lo vedrebbe per quello che è, ovvero un titolo XBLA completo e del tutto funzionante. Ma i controlli e gli scrutini necessari per passare tutti i punti del sistema di certificazione Microsoft sono molto più pignoli di qualche "OK" e di una semplice verifica che tutto vada bene. Esistono documenti che descrivono nei dettagli centinaia di condotte specifiche a cui il titolo deve conformarsi, quindi passeremo le prossime due o tre settimane a studiare questi documenti nei minimi dettagli e ad assicurarci che il gioco risponda a tutte le richieste. Poi ci sarà da fare il beta testing ed eliminare i bug (il che, grazie a chiunque sia lassù, non dovrebbe essere troppo difficile, visto che né io né il team di debug dell'Alpha abbiamo notato crash in varie settimane di gioco), e si spera che tutto quello che salterà fuori sarà più sulle corde di qualche piccola correzione qua e là piuttosto che di ore e ore di sessioni di debug disperate e torcibudella. A un certo punto, nelle prossime settimane mi collegherò a Partnernet, il posto dove tutti i giochi in arrivo su XBLA restano per un po' prima della pubblicazione (è anche il modo in cui ho potuto giocare al remake di *Jetpac* mentre la gente sulla Rete si limitava ancora a speculare sulla possibilità della sua esistenza) e sarà davvero un momento interessante per dare uno sguardo alle leaderboard, visto che a quel punto molti altri sviluppatori e giornalisti potranno mettere le mani sul mio prezioso bimbo. E in effetti stare a guardare le leaderboard sarà fonte di un certo fascino, non solo in quel periodo ma anche quando il gioco completo uscirà sul serio. Riuscire a strizzare davvero i punteggi migliori dalla "giraffa" richiede ai giocatori di capire il funzionamento del gioco, e in particolare di capire che non si tratta solo di un *Tempest* rifatto da capo, dato che le tecniche di *Tempest* non producono poi tanti punti mentre quelle completamente nuove e specifiche di *Giraffe* sì. Sarà intrigante vedere quanto velocemente i giocatori ci arriveranno. Non ho mai avuto l'opportunità di osservare *live*, in tempo reale, come si trovano i giocatori con un gioco appena pubblicato: davvero, non vedo l'ora di arrivarci. Queste prossime settimane saranno allo stesso tempo, molto probabilmente, la parte migliore e quella peggiore dello sviluppo: la peggiore perché il testing e la certificazione non sono mai particolarmente divertenti, dato che bisogna fondamentalmente sottoporre il gioco a gente che lo farà a pezzettini per notare ogni singolo particolare. Il lavoro creativo è finito e bisogna avere a che fare con persone che si lamentano di ogni tipo di minuzie. Ma questo è normale, quando si lavora su console. Non è come su PC, dove si può buttare fuori un file in qualsiasi stato ti piaccia. I titoli per console devono funzionare in modo impeccabile anche se a impugnare il joypad è un imbecille che spinge pulsanti a caso. Bisogna stanare tutte le eventualità, anche quelle di cui si penserebbe: "Ma dai, nemmeno un idiota proverebbe mai a farlo!", perché puoi essere fottutamente certo che qualche idiota proverà senz'altro a farlo. Tutte le checklist e i requisiti da soddisfare non sono lì solo per dare fastidio ai programmatori: tutto accade perché Microsoft sa benissimo che qualcuno proverà a tenere premuti tre pulsanti mentre trattiene il respiro e contemporaneamente stacca il cavo di rete e la memory card stando su una gamba il terzo martedì del mese, e quindi è meglio che il gioco non crolli quando ciò succederà. E per quanto questa parte dello sviluppo sia ampiamente comprensiva di stress e noia in ugual misura, è anche un bel momento da vivere, perché sai che la vera sfida, quella di progettare e implementare le caratteristiche del gioco, è finita, e quest'ultimo periodo intenso indica l'avvicinarsi della conclusione, del completamento effettivo e definitivo, e il raggiungimento di quell'obiettivo che in mesi e mesi di sviluppo sembrava appartenere a un tempo e a un luogo lontani in un futuro remoto. Tra l'altro è anche un bel periodo per completare un progetto. A cavallo tra primavera ed estate, con la promessa di un po' di settimane di riposo senza lavoro e pressioni in cui sedermi all'aperto con le mie pecorelle, godendomi il sole e il magnifico paesaggio del Galles, che dopo mesi e mesi passati a stare gobbo davanti al compilatore, tipo troglodita, è particolarmente attraente.

> "Bisogna stanare tutte le eventualità, anche quelle di cui si penserebbe: "Ma dai, nemmeno un idiota proverebbe mai a farlo!"

Jeff Minter è il fondatore dello studio britannico Llamasoft, il cui più recente progetto è stato il visualiser audio incorporato nella dashboard di Xbox 360

DI MATTEO BITTANTI

MATTSCAPE GameStudies101

DAL VIDEOGAME AL GAMEVIDEO

Negli ultimi anni abbiamo assistito a una travolgente proliferazione di *gamevideo*, ovvero video creati a partire dai videogame: trailer, teaser, video recensioni, machinima, video soluzioni, speedrun, spot, videocast, videoremix... Questa straordinaria produzione, in larga parte frutto dell'attività intensa, inccessante ed imprevedibile dei fan, ci spinge a ripensare l'efficacia della parola scritta come veicolo privilegiato per descrivere, restituire ed illustrare l'essenza del medium videoludico. Non è assolutamente causale che questa esplosione audiovisiva sia controbilanciata da una crisi feroce della parola scritta. A cadenza pressochè settimanale, gli editori specializzati sventolano bandiera bianca, cancellando con un colpo di spugna riviste di culto, sventrando redazioni e svendendo asset costruiti con sforzi pluridecennali. Negli ultimi sei mesi, il mercato editoriale statunitense, il più importante per dimensioni insieme a quello britannico e nipponico, ha visto letteralmente crollare i dati di vendita di quasi tutte le testate di videogiochi. Le conseguenze non si sono fatte attendere. La lista dei necrologi include *Official PlayStation Magazine, Computer Games, Massive Magazine* solo per citare gli ultimi caduti in battaglia. Se la passa molto male l'editore Ziff-Davis, che pubblica riviste di videogame dal 1993. La testata ammiraglia, *Electronic Gaming Monthly*, non gode di ottima salute. La leggendaria *Computer Gaming World* ha cambiato nome, diventando *Games for Windows*. Leggendo tra le righe, significa che è tenuta in vita da Microsoft per ovvie ragioni strategiche. Persino una testata cult come *Nintendo Power* è prossima alla chiusura, o, per lo meno, alla ri-definizione sotto forma di "canale" per Wii. L'unica testata americana che ha fatto registrare un aumento significativo di vendite negli ultimi dodici mesi è *Game Informer*, grazie a una proposta di abbonamento a prezzi stracciati sviluppata in collaborazione con *EB Games* (per chi non lo sapesse, la rivista è, de facto, l'organo ufficiale della più importante catena videoludica degli Stati Uniti; tutt'altro che casualmente, i punteggi assegnati da *GI* sono, in media, tra i più alti in assoluto). Oggi *Game Informer* vende oltre due milioni di copie negli Stati Uniti. Tutte le pubblicazioni a carattere videoludico hanno visto una drastica diminuzione della foliazione, causata in primo luogo da un calo altrettanto cospicuo di inserzioni pubblicitarie, ormai dirottate in rete (e, a breve, nei giochi stessi). La domanda che tutti gli editori si pongono è: l'emorraggia di lettori è temporanea o definitiva? Non occorre avere un dottorato in new media per concludere che la crisi editoriale è un dato di fatto inequivocabile, probabilmente irreversibile, motivato dalle trasformazioni radicali del panorama mediale. Non si tratta di un fenomeno transeunte, ma di una situazione permanente. Le ragioni sono numerose: la sovrabbondanza di informazione videoludica in rete, la maggiore tempestività dei bit rispetto agli atomi, la penetrazione del broadband che ha reso superflui DVD-ROM allegati e altri gadget, la discutibile imparzialità di molte testate dovuta all'ambiguo connubio con l'industria, la possibilità di diventare editori con pochi colpi di clic, la spietata concorrenza dei blog e, soprattutto, la citata esplosione di gamevideo. Accessibili ormai ovunque, da GameTrailers a Xbox Live Marketplace, da YouTube ad Amazon.com, i gamevideo hanno reso in larga parte arcaica la parola scritta. Inoltre, a differenza dello *screenshot*, il video restituisce la natura dinamica del videogame (*gioco visivo*), mostrando quello che le parole faticano spesso a descrivere. Fino a poco tempo fa, la creazione di gamevideo da parte degli utenti era relativamente complessa. Oggi, tuttavia, esistono decine di applicazioni che semplificano la prassi. I giochi di ultima generazione come *Halo 3* prevedono addirittura la possibilità di salvare gamevideo direttamente dal menu principale. La cosa non deve sorprenderci, considerando che *Halo* ha (in)direttamente figliato la più celebre serie di machinima della storia, Red vs. Blue, cento episodi distribuiti in rete e in DVD, visionati milioni di volte dal popolo della rete. Non vanno poi dimenticati quei videogiochi costruiti in modo specifico intorno all'idea di gamevideo: penso a titoli come *The Sims 2*, de facto un generatore di machinima mascherato da *life-simulator*, e *The Movies* di Molyneux, che pur non avendo riscosso il successo commerciale che meritava, ha contribuito a ridefinire la nozione stessa di gamevideo. Beninteso, la parola scritta non ha perso del tutto la sua efficacia e utilità, come dimostra la testata che state leggendo. Ma la competizione con i new media ha accelerato processi di erosione in atto da almeno due decenni. Oggi stiamo assistendo ad una furibonda battaglia tra forme differenti di espressione. Per sopravvivere in uno scenario al tempo stesso hi-tech e lo-fi, la carta stampata deve profondamente ridefinire le sue prorità, finalità e modalità di scrittura. La partita si annuncia intensa. Per parafrasare *Highlander,* non ne resterà uno solo, ma non aspettatevi certo una folla.

> "Non occorre avere un dottorato in new media per concludere che la crisi editoriale è un dato di fatto inequivocabile"

Matteo Bittanti si occupa di new media e videogame. Vive a San Francisco. Per ulteriori informazioni: mattscape.com.

BY TIM GUEST

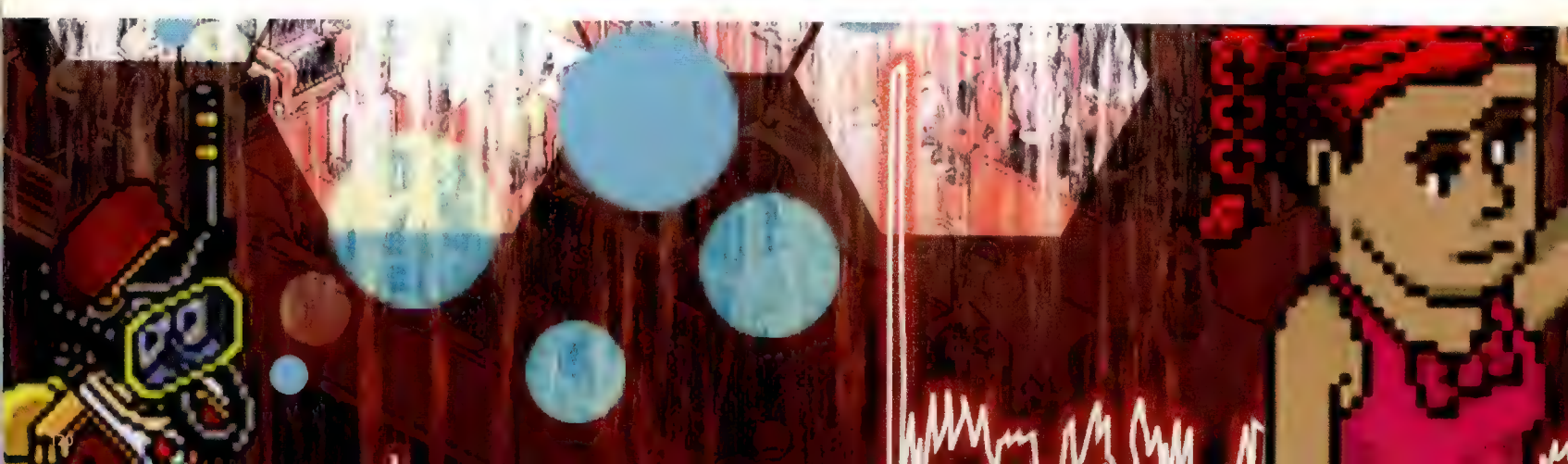
THE GUEST COLUMN Cartoline da universi online

QUANDO I MONDI SI SCONTRANO

Durante un evento su *Second Life* a metà 2005 ho partecipato a una festa virtuale. Su una parete virtuale girava un video live proveniente da un party nel mondo reale che aveva luogo in un edificio del tutto simile situato a San Francisco. Nel mondo reale, intanto, uno schermo riproduceva immagini dall'evento virtuale. I mondi virtuali stanno entrando in una nuova fase, legandosi con le realtà del commercio. Allo stesso tempo, con il business del mondo reale che si aggancia ai mondi virtuali, i due ambienti sembrano avvicinarsi sempre più: ne sono degli esempi il succitato party virtuale/reale, o il fan di *World of Warcraft* che ha collegato un tapis roulant al PC via USB in modo da correre con le sue scarpe da gnomo anche nel mondo reale. E ora, per la prima volta, si potrà accedere a un mondo online interamente grafico via cellulare. Sulake Corporation, che ha sviluppato il mondo di Habbo Hotel, aveva programmato un client di Habbo su mobile quasi dall'inizio. Nel 1999 due amici finlandesi, **Sampo Karjalainen** e Aapo Kyrola, avevano creato per la band dei loro amici un'applicazione su web chiamata Mobiles Disco, che si dimostrò popolare oltre le loro aspettative. In accordo con l'agenzia pubblicitaria finlandese Taivas il duo cominciò a lavorare su un progetto che fu lanciato nel 2000, Hotelli Kultakala (Habbo Hotel in inglese). Si trattava di un mondo isometrico in 2D e mezzo in cui gli utenti potevano incontrarsi e uscire assieme, nuotare, ballare, bere, presenziare a feste con VIP e, elemento cruciale, acquistare mobilia tramite microtransazioni, inclusa la fatturazione via cellulare. Per la fine del 2004 si era arrivati ad avere 16 Habbo Hotel in quattro continenti e 160 membri nello staff Sulake. Entro certe misure, Habbo è uno dei mondi virtuali più ampi esistenti, con i suoi 74 milioni di personaggi creati in 29 Paesi sparsi su cinque continenti e un invidiabile ritorno di 28,5 milioni di euro nel 2005. Già dall'inizio dello sviluppo nel 2000 venne implementata la programmazione della versione mobile assieme al client PC e al sistema di microtransazioni, ma solo nel 2003 si realizzò che la piattaforma S60 di Nokia poteva ospitare un client di Habbo Hotel molto più completo. "Nel 2004 sviluppammo due prototipi per S60 nei quali risolvemmo la maggior parte dei problemi legati all'interfaccia e alla comunicazione di rete. Sfortunatamente, però, il target degli smartphone S60 e quello di Habbo non collimavano: i teenager non possedevano cellulari così sofisticati e non si poteva realizzare un mondo virtuale con il Java mobile dei telefoni più economici", ha detto Karjalainen. Ora, però, il clima sta cambiando, e i cellulari Java di fascia bassa sono quasi arrivati al punto di poter supportare il client di un mondo virtuale. La domanda resta, tuttavia, se simili punti d'accesso fossero necessari o desiderati. Quando ci si muove occorre fare più attenzione al mondo che ci circonda: in una simile situazione abbiamo veramente bisogno di una finestra sui nostri mondi elettronici? "Una domanda rimasta senza risposta: i mondi virtuali sono necessari su cellulare come su PC?" dice Karjalainen. "I cellulari vengono solitamente utilizzati in situazioni in cui altre cose attorno a noi reclamano attenzione. E le applicazioni su mobile vengono utilizzate per brevi periodi di tempo. D'altronde, i mondi online in tempo reale richiedono piena attenzione. La domanda quindi è: in che modo il cambio di contesto influenzerà l'uso di un mondo come quello di Habbo?". Nel dicembre 2006, dunque, Sulake ha pubblicato Mini Friday, un client stile Habbo Hotel per cellulari. In questo momento Mini Friday resta una versione ridotta di Habbo. Si può comprare un drink, ballare e chiacchierare... nient'altro. Ciononostante, Karjalainen lo vede, in ottica sperimentale, come un successo apripista: senza alcuna promozione, in tre mesi sono stati totalizzati 10.000 clienti registrati. Per risolvere il problema della sovrappopolazione di Mini Friday è stato implementato un sistema di stanze in cui ogni visitatore viene assegnato a una stanza casuale; si può poi chiedere al barista in quale stanza si trovino i propri amici. Secondo sondaggi a tappeto, la maggior parte degli utenti viene dal Nord Europa e dalla Russia; ho parlato con tre sviluppatori web russi sulle piste da ballo di Mini Friday. Il nostro viaggio nei mondi online, finora, si è sempre basato sul vincere la geografia rimpiazzandola con qualcosa che meglio si attagliasse ai nostri desideri. L'intero scopo dei mondi virtuali era, all'inizio, quello di garantirci che il luogo in cui vivevamo non avrebbe avuto nessuna rilevanza. La fase successiva della prematura crescita dei mondi virtuali sembra riguardare una loro reintegrazione con quello reale, in modo da avvicinare i due e riallinearli, e i mondi online su mobile sembrerebbero cruciali per questo passaggio. "Penso che i mondi virtuali stiano diventando sempre più mainstream", dice Karjalainen. "Un esempio lampante è *Home* di Sony. Allo stesso tempo vedremo più mondi virtuali su browser. L'economia delle proprietà virtuali si espanderà. Contemporaneamente, il fattore di novità potrebbe esaurirsi. Le effettive motivazioni per cui li si visita e ciò che si fa al loro interno diventeranno più importanti. Ritengo che i confini tra mondo reale e mondi virtuali potranno confondersi. Se le tecnologie per l'aumento del realismo andranno avanti, i mondi virtuali potranno davvero mischiarsi con quello reale".

> La fase successiva della prematura crescita dei mondi virtuali sembra riguardare una reintegrazione con quello reale

*Tim Guest **www.timguest.net** è uno scrittore di saggi videoludici esperto di mondi persistenti online. Il suo ultimo libro si intitola Second Lives*



DI ROBERTO RECCHIONI

ANATOMIA COMPARATA I videogiochi visti dal tavolo accanto

IL NOME DELLA ROSA

Il mondo del fumetto, negli ultimi anni, è in fermento per il cosiddetto fenomeno delle *graphic novel* o *romanzi grafici*, per dirla all'italiana. Il termine è stato coniato da Will Eisner parecchi anni fa, anche se l'espressione è diventata realmente popolare solo in tempi recenti. Eisner è stato uno dei maestri assoluti del fumetto mondiale che, nella prima parte della sua carriera, si è saputo esprimere in maniera meravigliosa nel fumetto più strettamente seriale e popolare con The Spirit. La seconda parte della carriera del maestro, invece, è stata caratterizzata da lavori più autoriali e complessi, praticamente inediti per il mondo dei fumetti a stelle e strisce. Proprio per questa ragione, Eisner avvertì la necessità di dare un diverso nome a quello in cui si stava cimentando e coniò il termine graphic novel. L'istanza di una nuova definizione nacque, in primo luogo, per un problema strettamente semantico: gli americani utilizzavano (e utilizzano tutt'ora) il termine *comic book* (libro comico) per indicare i fumetti, anche quelli non di genere umoristico come i supereroi, le storie romantiche, i racconti horror, le storie di guerra, e via dicendo. Quello che Eisner stava facendo però, non era affatto *comico* e non assomigliava neanche lontanamente al resto della produzione a fumetti statunitense. La sua idea era quella di narrare delle grandi storie di piccola umanità e di utilizzare gli strumenti di quel media che lui definiva "arte sequenziale"... ovverosia, il fumetto.

La seconda ragione che spinse Eisner a cercare un termine nuovo per descrivere il suo lavoro è strettamente merceologica: il pubblico doveva capire che quello che gli stava venendo proposto era un qualcosa di diverso dagli altri fumetti, che non era una storia di supertizi in calzamaglia o le avventure comico-sentimentali di qualche adolescente. In sostanza, il problema di Eisner era quello di riuscire a trasmettere il messaggio che il suo lavoro, pur usando tutti gli strumenti consueti del fumetto e avendone anche lo stesso aspetto, era però *altro* rispetto ai comic book e lontano da tutti quei perniciosi stereotipi culturali legati ai fumetti di puro intrattenimento.

Ancora oggi, fumettisti e critici di tutto il mondo si accapigliano per cercare di capire se il termine scelto da Eisner è un qualcosa che nobiliti il media fumetto o se invece serva solamente a sottolineare l'inconscio senso di inferiorità che i fumettisti provano nei confronti di media ritenuti più nobili, come la letteratura. In realtà, la questione non è importante. Perché se forse è vero che il termine graphic novel è ridicolo e goffo (se il fumetto è un "romanzo grafico", perché allora non definire "romanzo per immagini in movimento e suoni" il cinema?), quello che conta veramente è che ha raggiunto il suo scopo. Il termine graphic novel ha spopolato. I giornalisti hanno finalmente trovato una definizione che gli permette di parlare di fumetti senza, per questo, dare l'impressione di stare scrivendo di sciocchezze. I fumetti, mascherati da graphic novel, sono entrati nel salotto buono della cultura mondiale e sembrano non volerne più uscire. Quotidiani di altissimo livello parlano delle opere di autori come l'americano Daniel Clowes o dell'italiano Gipi, e lo fanno senza sentire la necessità di tirare fuori dal cassetto i soliti luoghi comuni sui fumetti violenti, i prodotti diseducativi e quant'altro. Un film tratto da un fumetto è percepito, quando va bene, come un godibile giocattolone. Un film tratto da una graphic novel è una roba seria. Basti vedere le differenze di trattamento che sono toccate a Spider-Man (film tratto da un comic book) e pellicole come V per Vendetta, Sin City o 300 (film tratti da graphic novel).

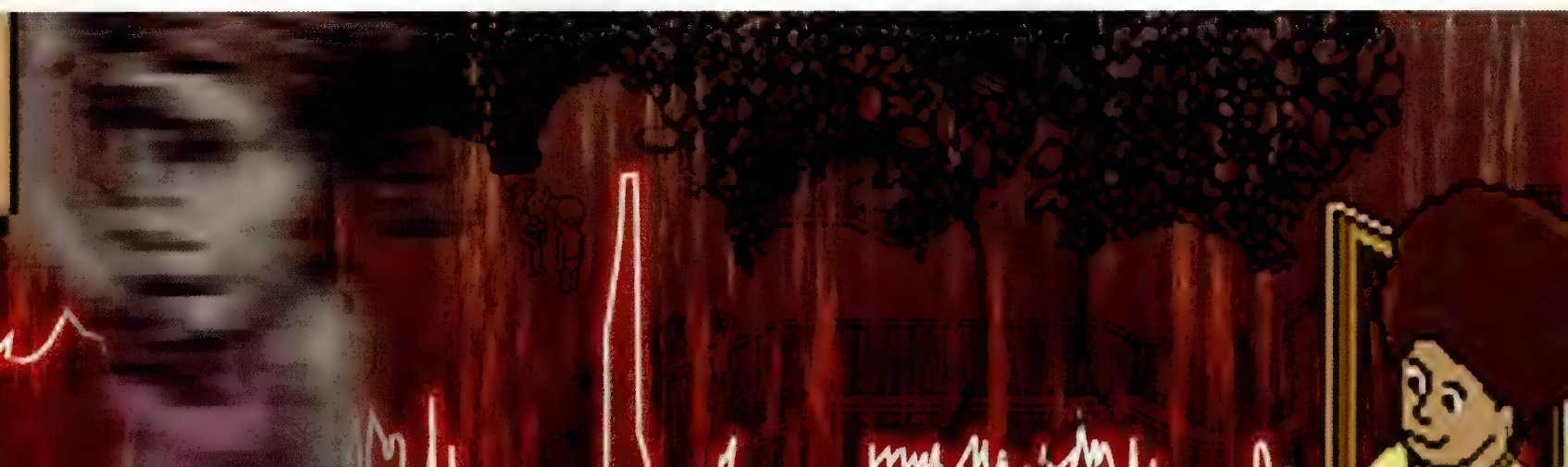
"Che cosa c'è in un nome? Ciò che noi chiamiamo con il nome di rosa, anche se lo chiamassimo con altro nome, serberebbe pur sempre lo stesso dolce profumo..." diceva Shakespeare. Evidentemente, il grande bardo si sbagliava di grosso. E quindi, veniamo a noi...

I videogiochi hanno bisogno di un nome nuovo. Serve una descrizione del nostro media che elimini l'aspetto ludico e divertente e dia l'illusione, al giornalista di turno, di stare parlando di qualcosa di serio e non di stupidi giochini elettronici. Serve una parola che possa distinguere *Ico* da *Street Fighter II* (che, detto tra noi, è un gioco che adoro). Serve un termine che faccia capire con chiarezza che *Grand Theft Auto* è un gioco che si rivolge a un pubblico maturo. Serve un'etichetta che permetta di distinguere i giochi *seri*, che in quanto esponenti alla cultura *alta*, hanno piena libertà di espressione e quindi la libertà di mettere in scena sesso, violenza e quant'altro, dai giochini per bambini, che invece devono stare al loro posto, fare i bravi e veicolare solo messaggi non perturbanti. Serve una definizione che faccia da cavallo di troia e sdogani il videogioco dal ghetto culturale in cui stato rinchiuso. Serve, e serve in fretta.

E vi prego... fate in modo che non sia *film interattivo*.

> I videogiochi hanno bisogno di un nome nuovo, una parola che possa distinguere *Ico* da *Street Fighter II*

Roberto Recchioni è scrittore e fumettista (John Doe, Battaglia, Diabolik, Dylan Dog). La sua prima console è stata un Colecovision e da allora continua a correre.



BIFFOVISION Mugugno incorporato

IL CAMBIAMENTO È NELL'ARIA

Un saggio disse una volta che nulla dura per sempre. Bisogna pur dire che poi continuò dicendo "C-c-c-cetriolo, c-c-c-cavolo, c-c-c-cavolfiore, uomo su Marte, aprile dolce dormire, oh oh oh", quindi può darsi che in realtà fosse un pezzo d'idiota seminormale. Nondimeno è innegabile che il cambiamento sia sempre a portata di mano, quindi fareste meglio ad abituarvici. Chi, nel lontano 1992, avrebbe mai potuto credere che il glorioso impero Sega non sarebbe durato esattamente in eterno? Chi avrebbe mai immaginato nel 1979 che nel giro di un decennio Atari avrebbe zoppicato, o che gli home computer avrebbero superato le console come formato principale per i videogiochi? Chi mai avrebbe potuto prevedere la tragicomica caduta di Commodore, o i ridicoli tentativi dell'ex gigante informatico di puntellare le perdite finanziarie con una serie di tentativi sempre più disperati per riguadagnare il senso del tempismo?

Ma l'industria dei videogiochi è questa, signore e signori. La sua unica costante è il suo costante mutamento. L'equilibrio del potere si sposta, e di volta in volta si hanno eventi di estinzione di massa in cui un mare di persone perdono il proprio lavoro. Oppure, in alternativa, in cui un mare di persone vengono letteralmente acquistate da giganti software che puntano loro un fucile alla nuca obbligandole a realizzare allegri collect'em up da quattro soldi basati sulla licenza di scialbi film d'animazione che parlano, che so, di torte antropomorfe.

Nel momento in cui scrivo, i sapientoni dell'industria danno per imminente un nuovo collasso del mercato dei videogiochi. Non è un caso che proprio in questo periodo SCEE abbia informato i propri dipendenti della possibilità di tagli al personale, tutto per prepararsi ad affrontare le sue prossime sfide. Più nel dettaglio, le sfide rappresentate da "un periodo di transizione in cui alcuni dei nostri business principali stanno cambiando", anche se, sapete, ho il sospetto che potrebbe avere anche uno zinzino a che vedere con il fatto che quella console "da record" che è la PS3 non abbia esattamente infiammato il mondo dei videogiochi come speravano...

Non sono certo un esperto di economia (anzi, direi che sono quasi un grosso e stupido ubriacone), ma ho sempre pensato che l'industria del videogioco fosse gestita da gente che non sapeva realmente cosa stesse facendo. Non sosterrò nemmeno per un istante che io sia il grande Guru del Videoludo, ma in molti casi ho trovato facilissimo prevedere quando si era sull'orlo di un qualche epocale macello. E il motivo per cui l'ho trovato facilissimo è che la gente che gestisce l'industria continua a prendere decisioni molto stupide. C'è quasi un retaggio di incompetenza che si tramanda dalla causa di Atari contro Activision, al 32X, oltre il 3D0 e fino agli errori dell'era moderna.

Aggiungete il fatto che hardware e software diventano obsoleti ogni cinque o sei anni ed ecco che vi ritrovate davanti un'industria costruita su un pericolante masso di continue espansioni e frenate. Parte del problema è che fra i giganti del mondo console (se si eccettua la pacifica e sudatissima aura di dignità di Nintendo) sembra essersi diffusa una sorta di follia collettiva che li spinge a tentare di essere sempre i più grossi, i più rumorosi o i più spendaccioni.

La corsa alla realizzazione dell'hardware più potente mi è sempre sembrata non solo un gioco per vedere chi riusciva a stare in alto più a lungo, ma anche una politica controproducente da un punto di vista economico. Voglio dire: Sony e Microsoft stanno perdendo centinaia di dollari per ogni console che vendono. Chi sarebbe tanto stupido da entrare in un mercato dove si permette che ciò accada?

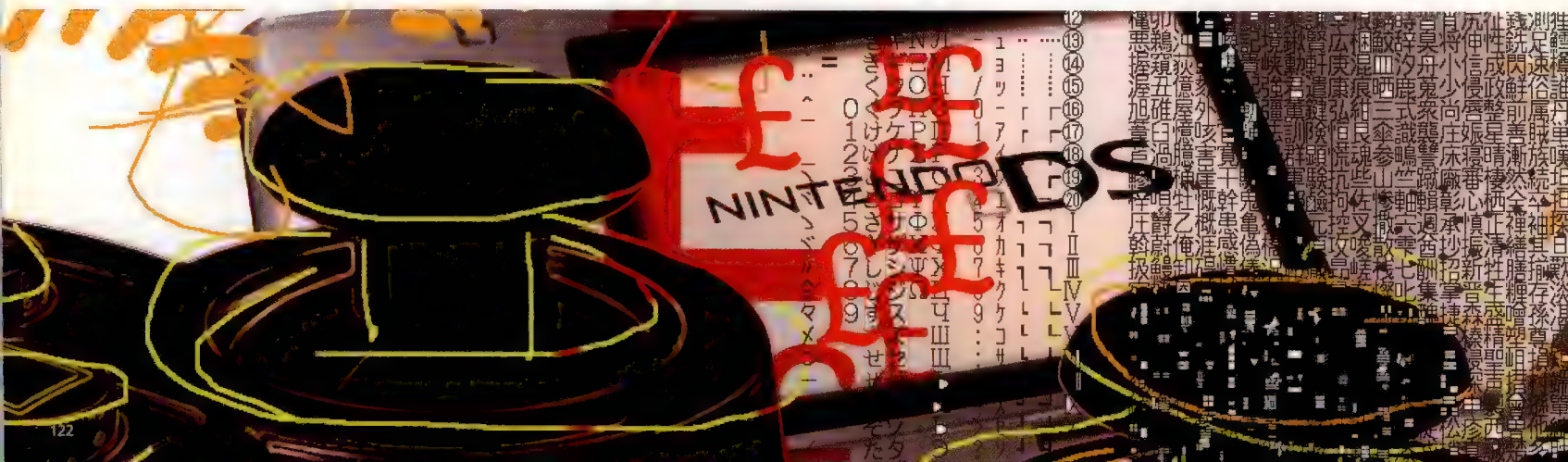
> "Dati i costi che comporta lo sviluppo per le nuove superconsole, è irrealistico produrre un titolo in esclusiva sperando di farci dei soldi"

È pur vero che quando si hanno tanti soldi ci si può permettere di correre qualche rischio, e non dovremmo dimenticarci che a differenza di precedenti leader di mercato né Sony né Microsoft hanno uova solo nel paniere dei giochi, ma a soffrirne, proprio come successe l'ultima volta che il mercato è crollato, è sempre la fanteria: gli sviluppatori e i piccoli produttori. In soldoni, coloro che creano i giochi per le console che Sony, Microsoft e Nintendo hanno prodotto.

Dati i costi astronomici che comporta lo sviluppo per le nuove superconsole, è irrealistico produrre un titolo in esclusiva sperando di farci dei soldi. L'unico modo che hanno la maggior parte degli sviluppatori e dei publisher per andare avanti è la strategia multiformato, come dimostrato da tutti i marchi fin troppo familiari nella line-up di lancio di PlayStation 3, ma proprio questo rende il mercato multiformato totalmente vano. E non solo: rende infatti l'ambiente di sviluppo estremamente insicuro. Gli unici con la sicurezza di poter sviluppare titoli innovativi (faccia un passo avanti *LittleBigPlanet*, che ritengo innovativo sì, ma che non penso riuscirà a sfondare come una hit seminale) sono coloro che si annidano all'ombra dei giganti dell'hardware. E non so quanto sia effettivamente sana una situazione del genere.

PlayStation Network, la Virtual Console di Nintendo e Xbox Live Arcade sono indubbiamente i primi segni del futuro della distribuzione software. Si spera almeno che garantisca a società più piccole la possibilità di rilasciare qualche prodotto nuovo e a basso rischio che le mantenga a galla mentre i pesci grossi si danno battaglia, ma sono certo che siamo ancora lontani dal momento in cui il prodotto fisico scomparirà del tutto. Semplicemente, la distribuzione digitale non è ancora pratica della generazione in carica. E comunque, "Sister Change" rimane ancora la servetta dell'industria del videogioco, e non serve a nulla che io ci piagnucoli sopra.

Mr. Biffo è il co-fondatore di Digitiser, la sezione videogiochi in Teletext di Channel 4, e scrive principalmente per la televisione



GAMELOSOPHY Zen and the Art of Entertainment

THERE IS NO SPOON

Sei davanti a una porta socchiusa, dall'interno arriva il suono di una musica ritmica e il bagliore di luci intense e colorate. Spingi i battenti ed entri, lasciandoti avvolgere dal ritmo, dai colori, dalle luci. Ti ritrovi subito in mezzo a una folla festante, e nel frastuono ti sembra di cogliere brani di conversazioni. Su un lato dell'ampio locale puoi vedere un bar, e al bancone varie persone, uomini e donne. Ti avvicini, e visto che alcuni dei presenti ti sorridono, ti affretti a presentarti: "Salve, mi chiamo Ventura Taurog, venite spesso qui?". Ti stringono la mano, si presentano a loro volta, con nomi e cognomi altrettanto strani, e una ragazza risponde alla tua domanda ponendone istintivamente una a sua volta: "Noi siamo clienti abituali del night club, per te è la prima volta, invece, vero?". E tu, desideroso di incontrare qualcuno che possa guidarti in questo nuovo mondo, senza esitare rispondi: "Sì, mi sono iscritto solo ieri a *Second Life*!".

Dalle prime righe poteva sembrare l'introduzione di un tipico esempio di vecchia, anzi classica Interactive Fiction, o l'inizio di un moderno videogame, oppure il racconto di un'esperienza onirica o, ancora, l'incipit di una semplice e tradizionale forma narrativa. Qualunque sia l'impressione suscitata, il concetto attorno cui ruota un esempio di questo tipo è soltanto uno: una forma di intrattenimento, di passatempo e, soprattutto, di interazione.

> Ti avvicini, e visto che alcuni dei presenti ti sorridono, ti affretti a presentarti: "Salve, mi chiamo Ventura Taurog, venite spesso qui?"

Quest'evoluzione era doppiamente stimolante per chi, come me, se ne stava dietro le quinte a sviluppare enigmi, personaggi e luoghi che potessero stimolare i neuroni del giocatore fino a coinvolgerlo come e più di un lettore che si perde fra le righe di un libro o uno spettatore che si lascia catturare dalle sequenze di un film. Prima di essere un 'creativo', come venivano definiti gli sviluppatori di software nel leggendario film TRON, ero però io stesso un giocatore e, come me, lo erano coloro che mi hanno affiancato in seguito nel nuovo ruolo di 'recensore'. È stato allora che la prospettiva, la visione dell'orizzonte videoludico, è mutata e si è ampliata, permettendomi di cogliere aspetti e sfaccettature nuove e fino ad allora trascurate. Sono stato sicuramente fortunato (anche se personalmente non credo alla fortuna ma alla sincronicità) a iniziare il nuovo cammino occupandomi di una rivista come Zzap! e avere al mio fianco giovanissimi ed entusiasti redattori (che i lettori di allora ben ricordano) insieme ai quali ho per lungo tempo osservato, valutato e assimilato quella stimolante idea di *intrattenimento digitale interattivo*, trasmettendo lo stesso entusiasmo e la stessa profonda osservazione a chi leggeva quelle pagine. L'evoluzione di questo concetto la conosciamo bene, soprattutto se abbiamo vissuto le nostre esperienze videoludiche nell'arco degli ultimi quattro decenni: se inizialmente la nostra attenzione era focalizzata su un piccolo quadrato luminescente che, nell'urto, produceva un suono distintamente elettronico, in seguito è stata trascinata lungo paesaggi e piattaforme in parallasse, stimolata da musiche ed effetti sempre più coinvolgenti, e poi ancora attraverso ambienti prospettici e tridimensionali arricchiti da un audio altrettanto immersivo. La costante di quest'esperienza eravamo noi, interfacciati alla macchina, nei cui circuiti pulsavano i bit del gioco, della simulazione. Dapprima solitari, come epici eroi calati in epoche diverse, campioni di sport e di sfide sempre più avvincenti. Poi, con il multiplayer, diventammo parti di una squadra, a sfidare avversari umani in tempo reale anziché alternandoci alla console di gioco. E, con l'arrivo delle reti e della Rete per antonomasia, il multiplayer diventò multi-utente, e il gioco si trasformò in mondo virtuale dove la simulazione della realtà prende il posto di trame e ambienti preconfezionati e siamo liberi di interpretare un alter ego digitale che veste i panni di un avatar libero di essere tutto ciò che desidera, almeno nel suo mondo digitale.

La parola chiave, come in tutti i fenomeni di massa, è *coinvolgimento*: catturare i sensi, catturare l'attenzione, escludere la realtà per calarsi in un mondo alternativo per pochi minuti o per ore, giorni, settimane, mesi. Ancora mancano il tatto, l'olfatto e il gusto, ma gli altri due sensi possono essere sufficienti per coinvolgere l'attenzione fino a disconnetterla dalla cosiddetta realtà quotidiana e innestarla nel virtuale.

Non importa se il gioco arriva addirittura a sparire, come il cucchiaio nell'esempio del giovane aspirante eletto in Matrix. In *Second Life*, per esempio, il gioco diventi tu, e tu diventi il gioco, un po' come l'arco e la freccia nello Zen. La realtà simulata diventa, per un po', la tua realtà, ma anche quella degli altri calati, come te, nella stessa simulazione. Ciò che più importa (e diverte) in un tale contesto è il controllo, la libertà che conquisti nella nuova dimensione, cosciente delle sue leggi fisiche. L'intelligenza artificiale diventa intelligenza reale, quella degli avatar che coabitano il mondo in cui ti muovi e interagisci. Stiamo assistendo a un nuovo passaggio evolutivo nello sviluppo delle forme videoludiche digitali? O semplicemente all'ennesimo fenomeno transitorio? Non è la fine del gioco in quanto tale, né l'inizio di una nuova tendenza videoludica, ma solo l'ennesima espressione dell'istinto globale di interazione.

Bonaventura 'BDB' Di Bello, autore di avventure, editor storico di Zzap! e fondatore di The Games Machine, è da oltre due decenni nel mondo digitale. Scrive, insegna e progetta per stampa e Web.

Borderline

Lettere al Limite

Vietato l'accesso ai non videogiocatori

Potete inviare le vostre missive per Borderline all'indirizzo **gamepro@sprea.it** o, se detestate tutto ciò che è elettronico (come i videogiochi), a: Game Pro, Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI). Sono gradite: le lettere che contengono regali. Sono sgradite: le lettere che contengono regali che fanno "tic tac". Web: http:\\forum. gamesradar.it

HELL, IT'S ABOUT TIME

Benvenuti a tutti, gamers. Il mio nome è Metalmark e sono il vostro umile oste, il tizio che vi accoglie in questo Bates Motel e vi accompagna alle vostre stanze. Chiudetevi dentro e fate quello che volete, ma cercate di non fare troppo chiasso, specialmente con quei vostri maledetti giochini elettronici, tutti bip, boom e bang. C'è gente che vuole riposare, qui. Borderline è il refugium peccatorum, il Last Hope Resort o, se preferite, uno stramaledetto manicomio.
Mi chiamo Metalmark, gioco da una vita, scrivo da un bel po', odio l'ipocrisia e amo Nintendo, la Infocom e X-Com. Ah, e sono completamente matto. Ma la cosa importante è che questo è un fottuto ritorno, e merita il vostro fottuto rispetto.

Marco Accordi Rickards
Metalmark

Giovanni Verga's Malavoglia: The Game

Cari redattori di **Game Pro**, vi scrivo cercando di raggiungere l'ambita pagina della posta di questa novella rivista per porre alla vostra attenzione un quesito che mi pervade da molto tempo. Il cosiddetto "fotorealismo" è realmente necessario? Analizzando il parco titoli della mia Xbox 360 e spulciando le discussioni del nostro forum [http://forum.gamesradar.it], ho notato che la moda di questa generazione sembra essere quella di voler raggiungere picchi grafici sempre più vicini alla realtà. Motori grafici più potenti che mai, che cercano di emulare perfettamente il nostro pianeta, stanno sempre più diventando realtà, come dimostra l'engine di *Crysis*, in arrivo sui (pochi) fortunati PC in grado di reggerlo.

Ma noi la realtà già l'abbiamo. Non sarebbe più bello e artisticamente valido innovarsi alla ricerca di nuove tecniche per sviluppare effetti, ambientazioni e atmosfere tutt'altro che reali? Rare ha centrato il punto con Viva Piñata, dove una strabiliante grafica si è dimostrata capace di creare un giardino popolato da esseri fantastici e cosparso di una magia irriproducibile tramite la grezza "realtà". Nintendo, sviluppando una console pensata allo stile e al modo di giocare, mettendo in secondo piano le specifiche hardware, ha fatto un altro passo verso una direzione e una generazione tutte sue. Quindi mi domando: non è possibile sfruttare la potenza dei mostri presenti adesso sul mercato quali 360 e PS3 al servizio dell'irrealismo? Quanto dovremo ancora aspettare per il primo gioco concepito secondo la scuola dell'impressionismo o del cubismo, invece che del mero e crudo verismo? Se il Videogioco è arte, facciamolo con arte.

Matteo "the Ade" Parollo

La Passione ti fa ridere o piangere, dipende quante volte hai ripetuto quel fottuto boss.

Gabriel P

Devo ammetterlo: ecco la più grande cantonata della mia carriera. Ho criticato *Metal Gear Solid 2*, ma ero io a non averlo capito. Che capolavoro assoluto. Perdono, Maestro Kojima.

Pare che tu ce l'abbia fatta, Matteo. Eccoti qui. E sei anche il primo che pubblichiamo e cui rispondo. Sono dannatamente arrugginito, ho troppo da dirti e troppo poche righe per farlo. Oh, al diavolo. Proviamo. Il Videogioco è troppo giovane, amico. È un ragazzino che gioca a mettere a soqquadro l'appartamento dei Signori Arte. Un po' diverte vederlo schiamazzare e correre per i corridoi, ma poi il vecchio Teatro si stufa. Gli fa male la schiena, ha bevuto troppo e vuole fare il pisolino del dopo pranzo. Donna Letteratura prende Videogioco per l'orecchia e tira. Vorrebbe dargli una sberla... fortuna che Zio Cinema, giovincello playboy un po' dandy, si mette in mezzo. "Dai, sono bambini. Eravamo così anche noi." Capito, Matteo? Le avanguardie ce le sogniamo, per ora. Sì, qualche segnale compare, qua e là, ma è un cespuglio in un deserto, e il vento lo fa rotolare forte. We love Katamari. Try again.

Return of the Warlord

La Passione ti permette di portare a conclusione qualsiasi impresa, se solo lo si vuole. La Passione ti fa ridere o piangere, dipende quante volte hai ripetuto quel fottuto boss. A te ha fatto creare una rivista, a me ha dato la possibilità di vederla nascere. Non starò qui a parlare di videogiochi, di console o di PC... per questo c'è tempo più in là. Questa missiva ha il solo scopo di augurarti un "in bocca al lupo". Sono sicuro che accetterai la sfida e sono sicuro della mia pubblicazione. Mi ricordo *qualcuno* che diceva: "Quando non ci sono i lettori del numero prima che scrivono, è più facile

"Ciascuno ha la Posta che merita"

essere pubblicati". Diceva anche che "apparire su un numero 1 fa sempre la sua porca figura"...

Ci credo e mi fido, Marco. Alla prossima!

Gabriel P

Quel fottuto boss l'ho fatto fuori, sai? Mentre però mi versavo una Coca Cola Light per festeggiare il mio micro trionfo (ognuno ha le sue perversioni), mi sono accorto con orrore che in cielo era comparsa una scritta sinistra e minacciosa. Prepare for next wave. Non si finisce mai, si vola e si spara fino a quando incontreremo un boss più forte di noi. Il gioco non prevede che noi possiamo vedere i credits. Non importa. La Passione di cui parli è la chiave: ti fa capire che non devi batterli, ma solo combatterli. *Fino a trovare quella splendida morte sul campo di battaglia. Grazie degli auguri ma soprattutto della fiducia. Cercherò di non tradirla mai.*

Dark Corners of the Earth

Cara redazione, vi scrivo per complimentarmi con voi per l'ottimo lavoro che avete fatto e farete d'ora in poi con questa nuova e sicuramente splendida rivista! Sono venuto a sapere del lavoro che si cela dietro a queste pagine su un forum, da Metalmark, al quale mando un enorme saluto nonché un grandissimo "in bocca al lupo" (anche se sono certo che non ne avrai bisogno!) [serve sempre, amico! NdMetalmark]. Che dire... spero tanto in una rivista equilibrata che non cada in luoghi comuni e che dia ad ogni gioco il giusto merito: la rivista che ogni gamer sogna, insomma!

Vi seguirò da questo numero in poi, sicuro del vostro ottimo lavoro! Aspetto speranzoso di essere pubblicato (è la prima lettera che mando a una redazione: fate in modo di farmela vedere pubblicata, mi fareste troppo felice!).

Ancora tanti saluti, spero di avere modo di potervi scrivere di nuovo più avanti.

Ciao a tutti,

Filippo "Siro"

La nascita di una nuova rivista è sempre un grande evento per gli appassionati e non di questo grande mondo che sono i videogiochi. Visto che è il primo numero, auguro buon lavoro e buona fortuna a tutta la redazione, e che possa essere l'inizio di una lunga e piacevole avventura insieme.

Ciao,

Paolo

Ve lo prometto: cercheremo di cadere sempre in luoghi molto poco comuni. Scherzi a parte, quello che Filippo ci chiede non è semplice: il dream magazine che ogni gamer sogna è il Nirvana videoludico, e si sa che il grunge è morto. Come la mettiamo?

"Isn't it a shame?" The Reaper said

Cara redazione di **Game Pro**, vi leggo sin dal primo numero, che non è ancora uscito. E poi dicono che la fede non esiste più. È così che voglio cominciare questa missiva, citando le prime parole della lettera di Wis, la prima apparsa su Videogiochi. Eh sì, perché **Game Pro** è sicuramente un nuovo inizio, con delle basi di partenza più solide che mai, leggi la rivista perfetta. Morta Videogiochi (ma sempre presente nel mio cuore), viva (i) Videogiochi. E piena fiducia a Metalmark per questo nuovo progetto.

Di cosa parlare allora, in un frangente così strano? Ecco signori, io vorrei fare un parallelo tra due istituzioni, oserei dire, ormai scomparse, ma pronte a ritornare più in forma che mai. Avete, o meglio avevate presente l'E3? Fantastico, ragazzi. Maggio era un periodo bellissimo: il caldo iniziava a farsi sentire, il polline mi faceva lacrimare, ma ciò che allietava i miei pomeriggi di quel periodo era l'E3. Un concentrato di emozioni, di fogli sparsi per casa dove mi appuntavo tutto, stampavo le immagini più belle, una tre giorni nella quale stavo lì, trepidante, in attesa della nuova conferenza da vedere in streaming, con gli annunci più importanti ovviamente persi causa connessione deficitaria. Mi ricordo addirittura (come se non lo facessi tuttora) che durante l'E3, sognando a occhi aperti, prendevo un foglio bianco e ci scrivevo con cura maniacale tutti i titoloni che mi sarei voluto comprare, con tanto di data, console di appartenenza, grado di attesa e amenità di siffatto genere. Amarcord, gente, momenti indelebili. Eppure l'E3 non c'è più, ora si tiene a luglio e in versione un po' ridotta. Non sarà più la stessa cosa, pensavo. Starò al mare, sarò impegnato a celebrare l'anniversario dell'Italia campione del mondo, insomma, non me la potrò gustare appieno. Eppure promuovo questo E3 sin da adesso, perché il numero tre è ora valido come non mai. A maggio sono uscite news e video quasi come quando c'era la kermesse losangelina.

Sarà luglio, e con maggiore tranquillità da parte di stampa e case produttrici, l'evento sarà comunque un tripudio di giochi e novità. Sarà ottobre, e ci sarà l'E for All. Non è ben chiaro cosa sia, ma male non farà. Festa tutto l'anno insomma. E dubito ci possa essere un problema di inflazione, perché il videogiocatore è un animale strano, mai sazio e sempre desideroso di vedere nuovi giochi. E dunque, l'avete capito con chi lo voglio fare questo parallelo tra istituzioni? Così come l'E3, scomparendo, ritrova nuova vita, allo stesso tempo l'indimenticabile Videogiochi si incarna in **Game Pro**. Vi auguro di cuore un grande successo e di essere sempre i migliori. Con l'eredità che raccogliete partite già avvantaggiati. Non serve neanche che vi spacchiate in quattro. Al massimo in tre, direi. No?

Big BaAG

REVIEW-BY-MAIL

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

FORMATO: DOLCEFORNO NINTENDO DISPONIBILE: DA TANTO
PRODOTTO: NINTENDO SVILUPPO: INTERNO (INTELLIGENT SYSTEM)

Come tutte le cose strepitose, anche Fire Emblem per GameCube può non piacere. C'è sempre, del resto, chi ha pessimi gusti. Gameplay ultraclassico, tematiche adulte e una storia avvincente: se il disco contenente il gioco fosse anche ricoperto di cioccolato Lindt, noi di RbM potremmo dedicargli un voto perfetto. Purtroppo non lo è, quindi dovrà accontentarsi di andarci molto vicino. [molto vicino al 10]

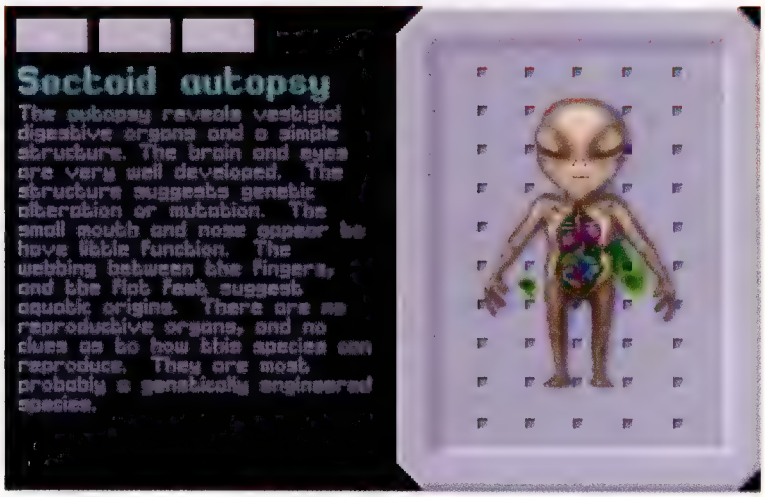
Caro Diario, *Eternal Darkness* è uno dei più bei giochi usciti per GameCube nonché una delle avventure horror più adulte e profonde. L'hanno apprezzato troppo poche persone, purtroppo.

Revelations

tuttoquellocheavrestesemprevolutosentiremache nessunohamaiosatodirvineppurevostropadre quandovihafattoquellimbarazzantediscorsosulleapi

Nintendogs è brutto

Applausi, Big Boy. Applausi. Non so bene perché ma la tua lettera mi fa un po' commuovere. E non va bene, perché il metallo si arrugginisce, poi. Sarà che anch'io a maggio soffro l'allergia, sarà che ho vissuto l'E3 in modo simile a come lo hai descritto sia quando ero a casa o in redazione sia negli ultimi sei anni, a LA... fatto sta che un senso di pervicace malinconia mi si è insinuato dentro. Quest'anno non ci vado all'E3, sai? Abbiamo la nostra inviata Elisa che vive a San Francisco: ci rappresenterà più che degnamente. Il fatto è che si sta delineando un nuovo evento davvero importante, per noi eurogamer: la Games Convention di Lipsia. Wurstel, patate fritte, clima freddo anche ad agosto, e stripper tedesche mozzafiato (quest'ultima cosa solo per sentito dire, s'intende): che cosa potrei volere di più? Ti direi una birra, se non fossi astemio. Ah già, ecco cosa: la Germania è anche la patria di Gamma Ray e Blind Guardian, un feudo dell'unico vero metal classico. Altro che Home su PS3. Quella sì che per me è "Casa".



Piccoli maledetti bastardi. Appostati dietro l'angolo ad aspettare che io passassi il turno, magari senza punti accantonati per il fuoco di opportunità. X-Com non è un gioco. È una religione.

PRESS PLAY

di **Metalmark** e **Flavia**

Di colpo lui bang bang

Visto che non so ancora di cosa parlerà questa rivista, vi propongo un tema da approfondire con recensioni, speciali, back-stage e allegati: Pippo Inzaghi fa gol di omero nella finale di Champions.

Assurdo. E io godo.

Niccolò

*Garantito, amico mio: copertina, DVD allegato e speciale da 14 pagine sul numero 2 di **Game Pro**. Continua a seguirci! [Security? Presto, venite qui... c'è n'è un altro!]*

Love guru

Innanzitutto... buongiorno, o buon pomeriggio, o buona sera, a seconda di quando leggerete questa email. Chi vi scrive è un vostro appassionato lettore che non si è perso un numero della vostra bellissima rivista. Facile, direte voi, non ne è uscito nessuno, ma è la semantica che conta. O la retorica? Non lo so. Una nuova nascita è sempre un momento emozionante, c'è paura, c'è entusiasmo, c'è emozione, c'è pathos, un gran miscuglio di sentimenti che è difficile distinguere e ancor più difficile controllare. In realtà, penso che tutto possa essere riassunto in un termine solo: amore. Ed è con lo stesso amore (beh, magari con qualche precauzione, che misure ha la rivista? 90-60-90? Allora sì, cavolo, amore al 100%!)... no, dicevo, scherzi a parte, ed è con lo stesso amore che da vostro appassionato lettore non posso che farvi i migliori e più grandi auguri per un futuro ricco di entusiasmanti opportunità. Avete carta bianca, potete plasmarvi nel modo che più ritenete giusto, e questa è una fortuna rara come nascere: capita una volta sola.

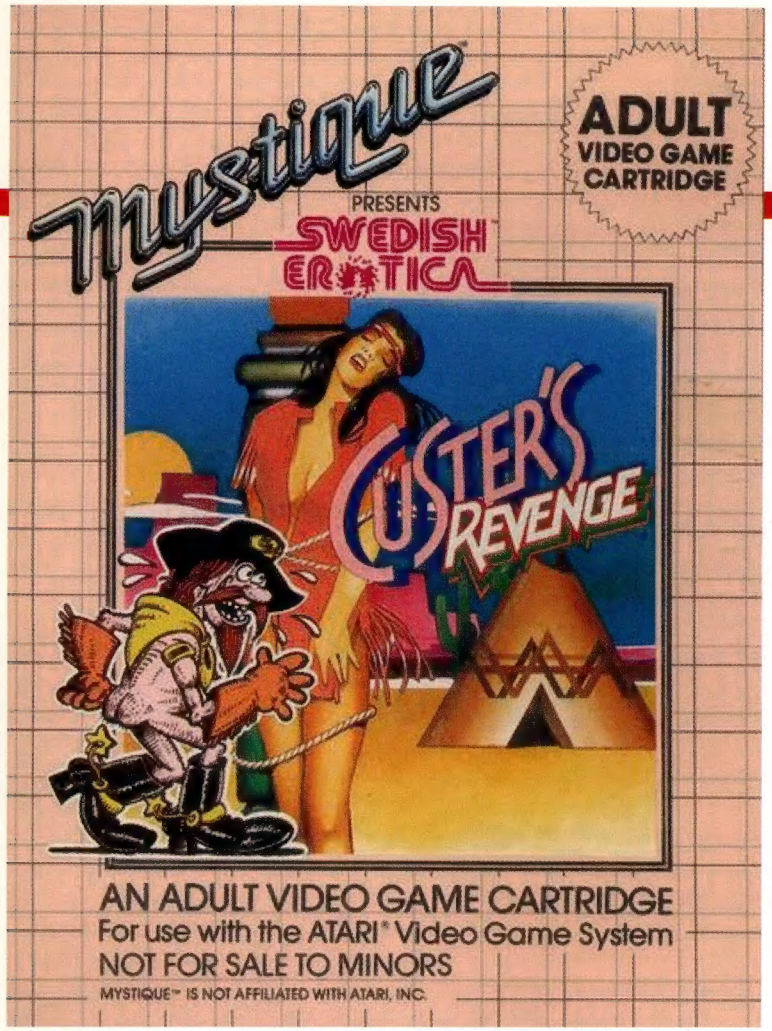
Vi auguro tutto il possibile successo, l'impegno è giusto che venga ripagato, e anche se non campeggia più da nessuna parte, che sia per sempre "media with passion", la vostra guida. Quella stessa passione che divide un freddo lavoro fatto per mero meccanismo dal lavoro fatto con amore (appunto) ed entusiasmo, nato dalla genuina intenzione di fare qualcosa di bello e, perchè no, utile.

E parlando di nuove opportunità e nuove nascite... assumete?

Di nuovo buongiorno, buon pomeriggio, o buona sera a seconda di quando leggerete.

Andrea

*Caro Love Guru, il tuo atteggiamento mi piace. Lo condividiamo tutti, qui a **Game Pro**. Entusiasmo e passione. Puoi scommetterci. È ciò che ci spinge a restare redattori di videogiochi invece di gettarci su una professione che ci renda ricchi e potenti in modo facile e sicuro, come quella di sviluppatori di titoli esclusivi per Phantom. A proposito, in quel campo assumiamo.*
Anzi, cerchiamo soci. Che fai, ci mandi un curriculum?



Dov'era Panorama quando è uscito Custer's Revenge? Eh? Dov'era?!? Di fronte a questo gioco, *Rule of Rose* è innocuo come LocoRoco.

Auguri senza hype

Salve Redazione. Sono Benenath, redattore di una nota community italiana della quale non faccio il nome perché non voglio certo usare la vostra posta come pubblicità. Vi scrivo perché Metalmark ha avuto la gentilezza di informarci della vostra nascita sul nostro forum. Volevo solo augurarvi buona fortuna per un futuro decoroso e senza intoppi in questa nuova sfida che si apre per tutti voi. Sicuramente acquisterò il primo numero [bravo! NdMetalmark] e vedrò di farmi pure un abbonamento [santo subito! NdMetalmark]. Nonostante tutti i problemi avuti da Videogiochi, penso che questa nuova avventura possa portare solo sorrisi e poche noie. Non so davvero cos'altro dire...

Un saluto, con affetto. Buona Fortuna,

Giovanni "Benenath"

Meraviglioso, semplicemente meraviglioso. Basta con gli auguri esagerati, non se ne può più. Misura e compostezza. "Un futuro decoroso e senza intoppi". Non potrei desiderare di meglio.

A Moment of Clarity

Coltivare la propria passione è un valore. Scrivo questa lettera per dare (forse) un tocco personale a un qualcosa di ancora oscuro. Si dice spesso che, crescendo, i propri schemi mentali si irrigidiscano, cioè che si diventi meno aperti al nuovo o comunque a tutto ciò che si discosta dal nostro modo di vivere determinati fenomeni; ciò è vero, ed è sempre difficile abbracciare il nuovo che avanza cancellando il vecchio, cancellando la tua "routine". Scrivo questa lettera anche per tendere la mano a questa nuova creatura, per dire addio all'era Videogiochi. Benvenuta, quindi, nuova compagna! È passata una decina di giorni dal ban delle console modificate su Xbox Live da parte di Microsoft e ancora una volta il nostro paese si è scoperto fertile di furbacchioni. Interi clan di giochi blasonati come *Gears of War* decimati da questo evento, inoltre il sottoscritto abbandona il proprio clan (La Famiglia Clan) perché ha "difeso" la sua passione, ha difeso il "medium videoludico" da coloro che erano addirittura convinti di essere dalla parte giusta! Ho sentito dire cose allucinanti, sono stato chiamato da un paio di membri (per usare le uniche parole proponibili) un illuso, un idealista... un fesso. Oggi più che mai sono felice di essere "un fesso", perché per me il videogioco è passione prima di tutto, e con orgoglio faccio sacrifici per questa passione, la difendo a spada tratta e la coltivo con tanta pazienza! Oggi più che ieri la pirateria non è un pretesto valido per attaccare le politiche dei prezzi software, esistono intere catene commerciali o piattaforme online (chi ha detto ebay?) che permettono l'acquisto di software usato con un risparmio che varia dal 40 al 70% sul prezzo originale. Io personalmente adotto la formula del *must have* subito e tutto il resto qualche settimana o mese dopo; una misura, questa, che con qualche sacrificio permette di sviluppare una ludoteca selezionata e più economica, la quale può essere esplorata e gustata in maniera graduale e approfondita. Personalmente condanno chi adotta la pratica della pirateria, ma l'obiettivo del mio discorso non è questo, piuttosto tendo ad attaccare in maniera decisa e anche con disprezzo chi si ritiene appassionato ma poi gioca pirata! La passione, quella vera, è un qualcosa che ha che fare con il rispetto e con la viscerale di ciò che entra a far parte della tua esistenza e ci rimane molto a lungo poiché non potresti farne a meno; qualcosa che tu vuoi far crescere quasi come fosse una fede! Ecco perché sostengo che i binomi passione-fede o passione-sacrifici non debbano mai essere divisi, ma che vadano invece valorizzati e cementificati al contrario di quelle pratiche furbesche di chi con fare spavaldo e irrispettoso non fa altro che stuprare il nostro medium, uccidere la passione credendo di essere migliore di chi invece la passione la vive veramente e vuole farla crescere sempre più! Politiche come quella del ban non so che effetti abbiano, concretamente; da parte mia, posso solo dire che, una volta tanto, i veri appassionati sono stati tutelati, e questo significa veramente molto, aldilà poi della legittima difesa dei propri interessi da parte della casa hardware. Per queste parole sarò marchiato forse come fanatico , ma se per "fanatico" intendiamo un appassionato vero allora sono "felice" di esserlo, diamine!

Flaviano (JoePerry085) B.

Oggi più che mai sono felice di essere "un fesso", perché per me il videogioco è passione prima di tutto

JoePerry085

Fessi lo siamo tutti, JoePerry085. O almeno, qui tutti vogliamo esserlo, se l'alternativa sono i "furbi" là fuori. In momenti di estrema stanchezza e tensione, sotto massima pressione e stress, capita di provare un'acuita percezione delle cose. Di vedere. Hai mai visto Il teorema del delirio di Darren Aronofsky? Il protagonista è un matematico, un genio decisamente matto, che vive rinchiuso in casa, in simbiosi coi suoi computer, cercando schemi risolutori che diano ragione del caos. La sua voce fuoricampo racconta che la madre, da bambino, gli diceva di non guardare il sole. Ma io l'ho fatto, dice. Prima ero accecato e non vedevo nulla, continua, ma poi qualcosa sembrava farsi strada, e per un attimo... mi è sembrato di aver colto la verità, di avere visto tutto. Di avere capito. L'appassionato è un po' matto anche lui. Lo siamo tutti. Lottiamo, ci infervoriamo... ci disperiamo, a volte. Per un pugno di pixel, per un poligono in più. Siamo matti e geni. E fieri di esserlo. Siamo i conscious gamer che evangelizzeranno i casual-pecoroni e bruceranno le torri d'avorio dei porno-gamer (hardcore? Ah, scusate) costringendoli a guardare il sole. Siamo noi il pi greco.

To Forgive Is to Suffer

Borderline è una linea. È la soglia che fa scattare l'Insanity Effect, il limite che, quando viene superato, oscura tutto e spegne il sistema. La linea è piatta, i sensi si confondono in un liberatorio reset, il game over ci chiede di inserire un'altra moneta. La troveremo insieme tra un mese. Nell'attesa, ascoltate un ultimo consiglio: perdonate tutti.

Questo primo numero di Borderline è dedicato alla piccola Mila, scomparsa il 12 febbraio 2007, a 3 anni e 10 mesi. Mi manchi tanto, bambina mia.

Nel prossimo numero

Game Pro 002
in vendita a luglio

SOLO TU SARAI L'UNICO
JACK SPARROW.

Disney
PIRATI dei CARAIBI
AI CONFINI DEL MONDO

VIVI E MUORI IN PUNTA DI SPADA TRA ARREMBAGGI E COMBATTIMENTI ALL'ULTIMO SANGUE.
UNA CIURMA DI PIRATI AGGUERRITI ASPETTA SOLO TE.

PlayStation 2 · PSP PlayStation Portable · PLAYSTATION 3 · XBOX 360 · XBOX LIVE · Wii · NINTENDO DS · PC DVD ROM

12+ www.pegi.info - 16+ www.pegi.info

www.ATWORLDSENDGAME.com

NOT ALL CHARACTERS ARE PLAYABLE IN GAME. © DISNEY. NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. MICROSOFT, XBOX, XBOX360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Disney INTERACTIVE STUDIOS

GAME PRO N°1 - MENSILE - LUGLIO 2007 - € 6,00

Sprea media ITALY

9 771971 950007 70001

Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. in L. 27.02.2004, n° 46), art.1, comma 1, DCB Milano